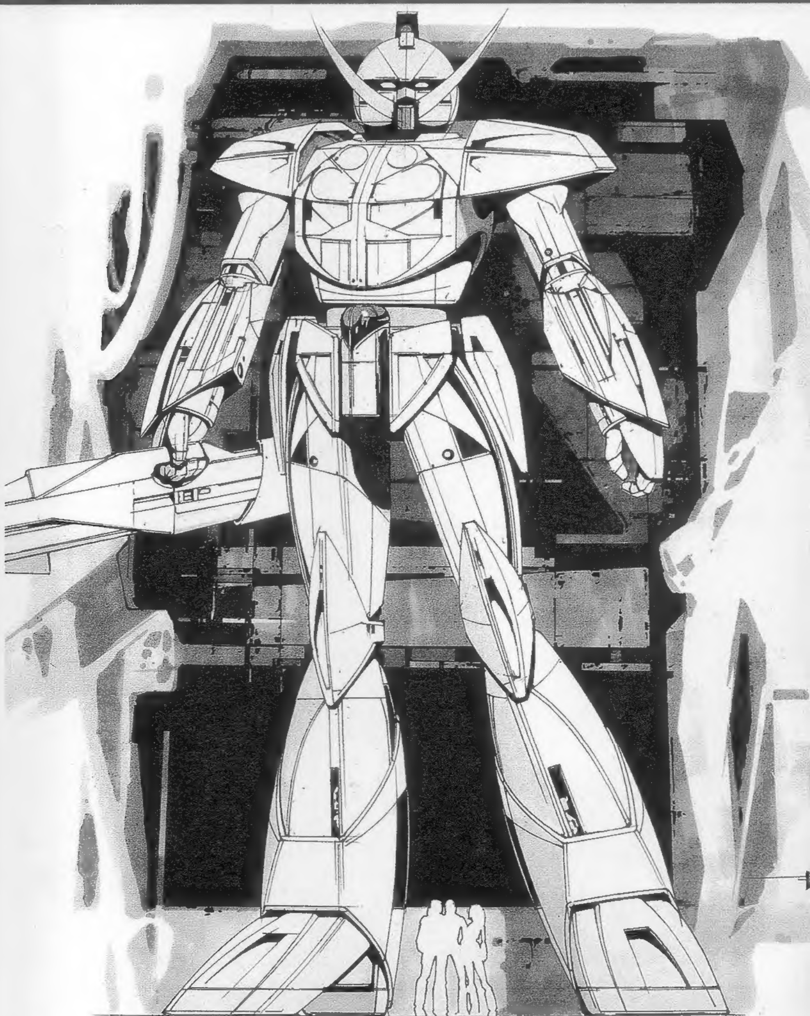
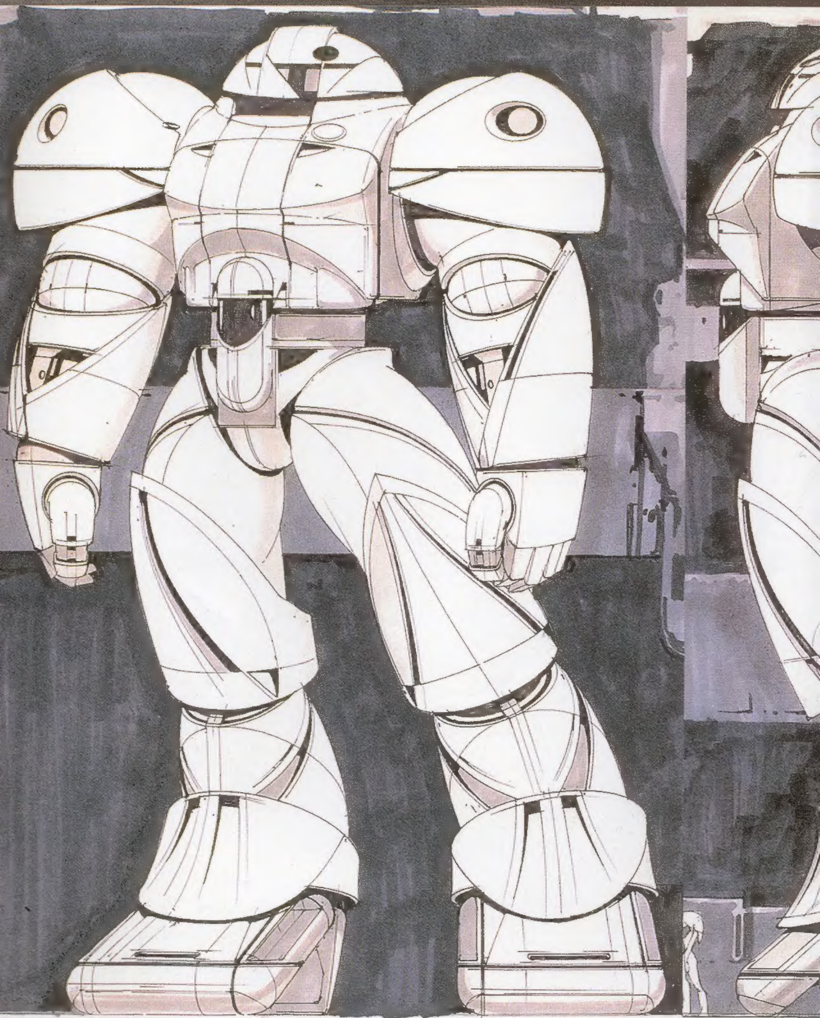
シド・ミード『∀ガンダム』モビルスーツ・デザイン画集

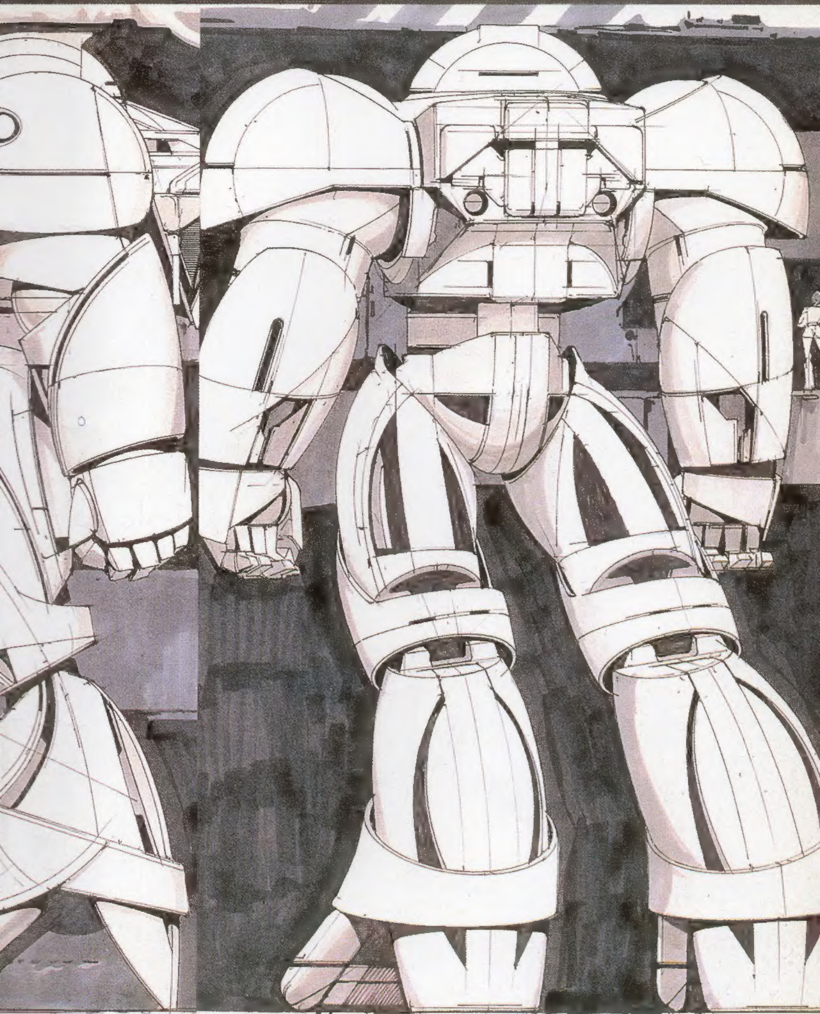
MEAD GUNDAM

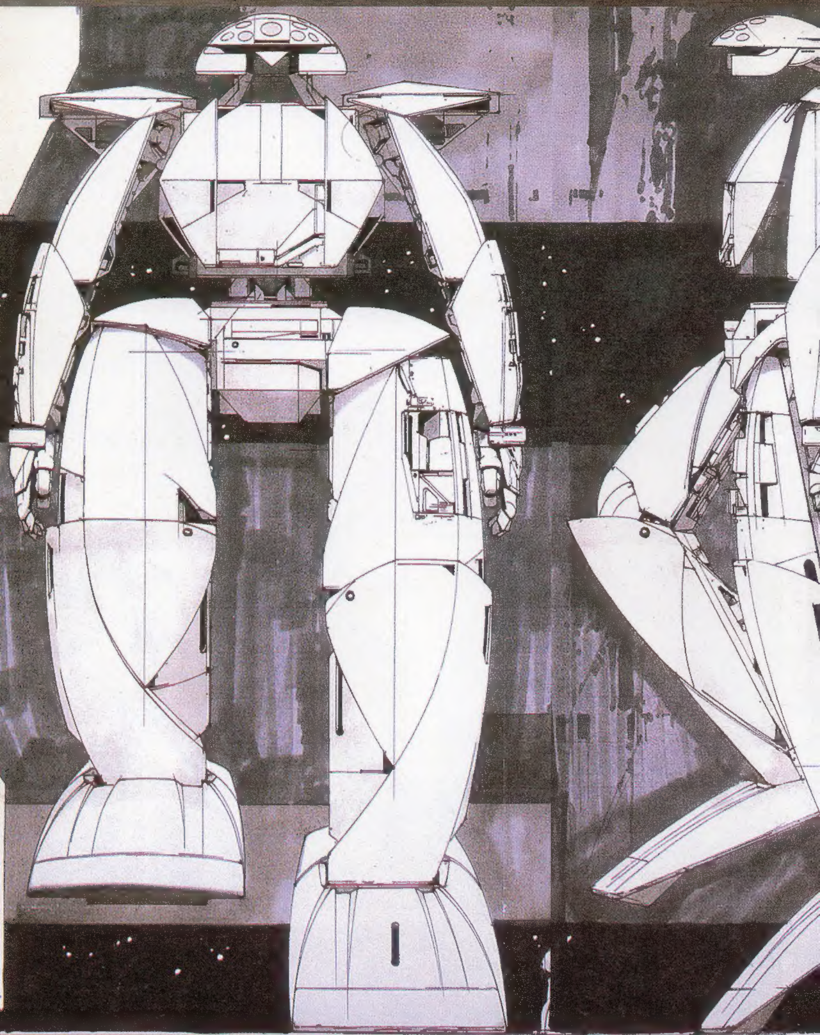
シド・ミード

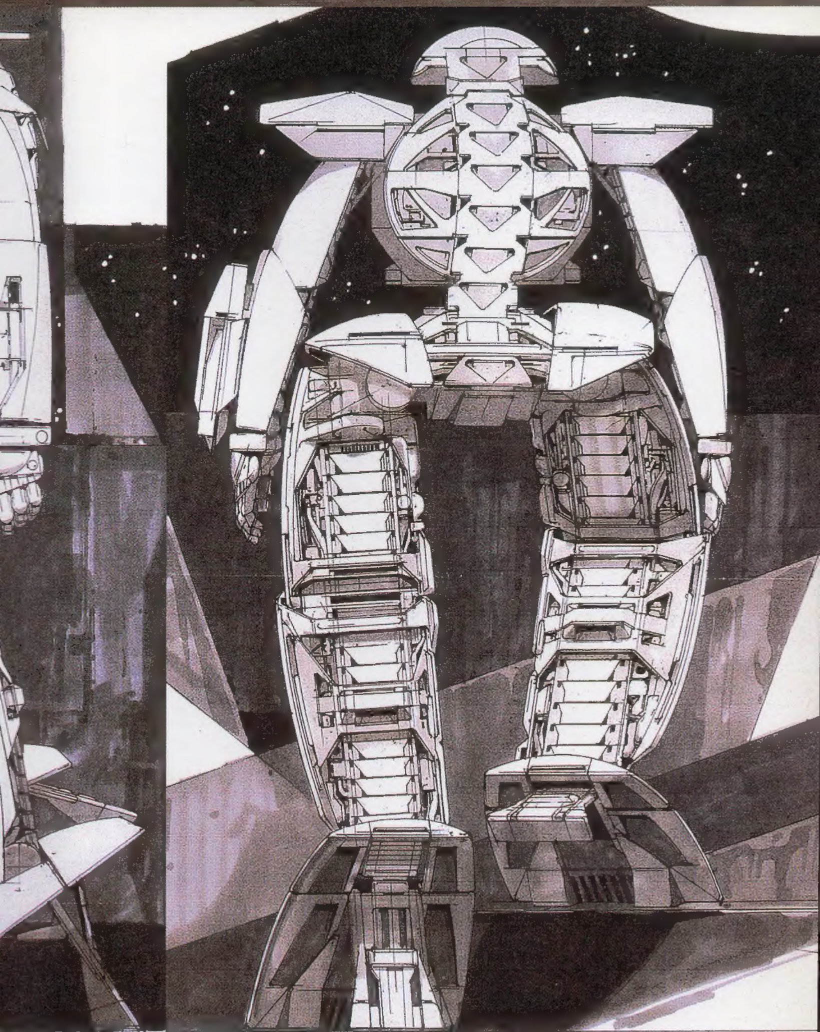


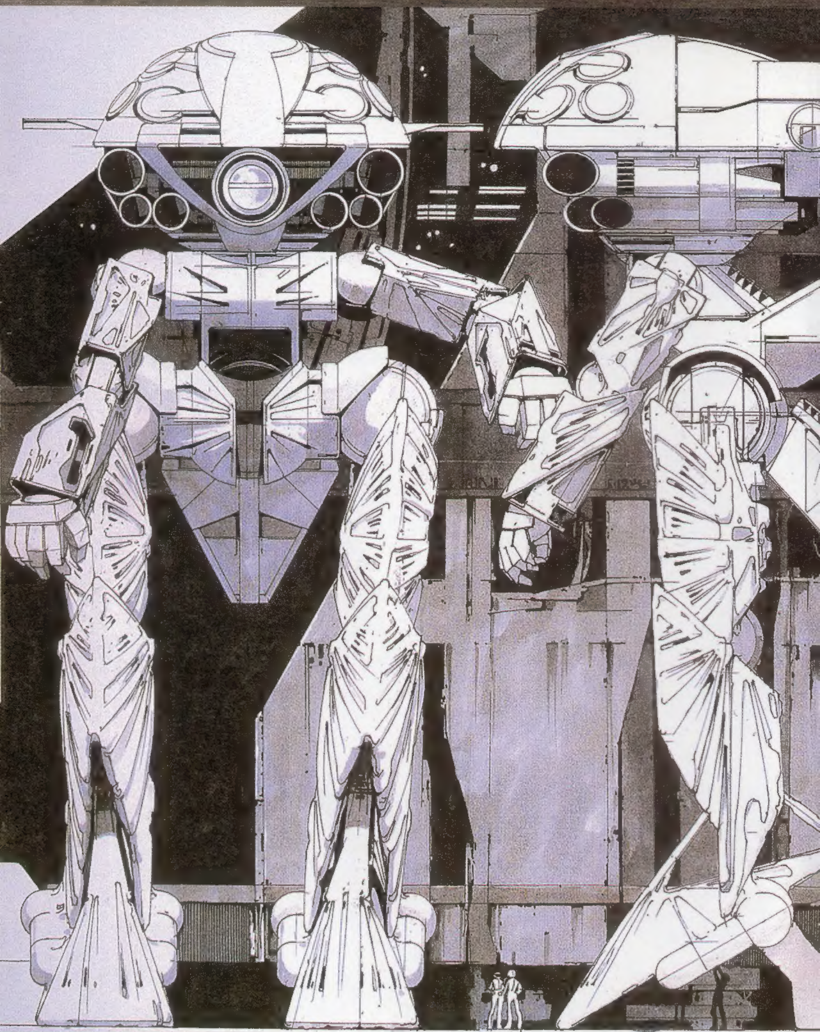


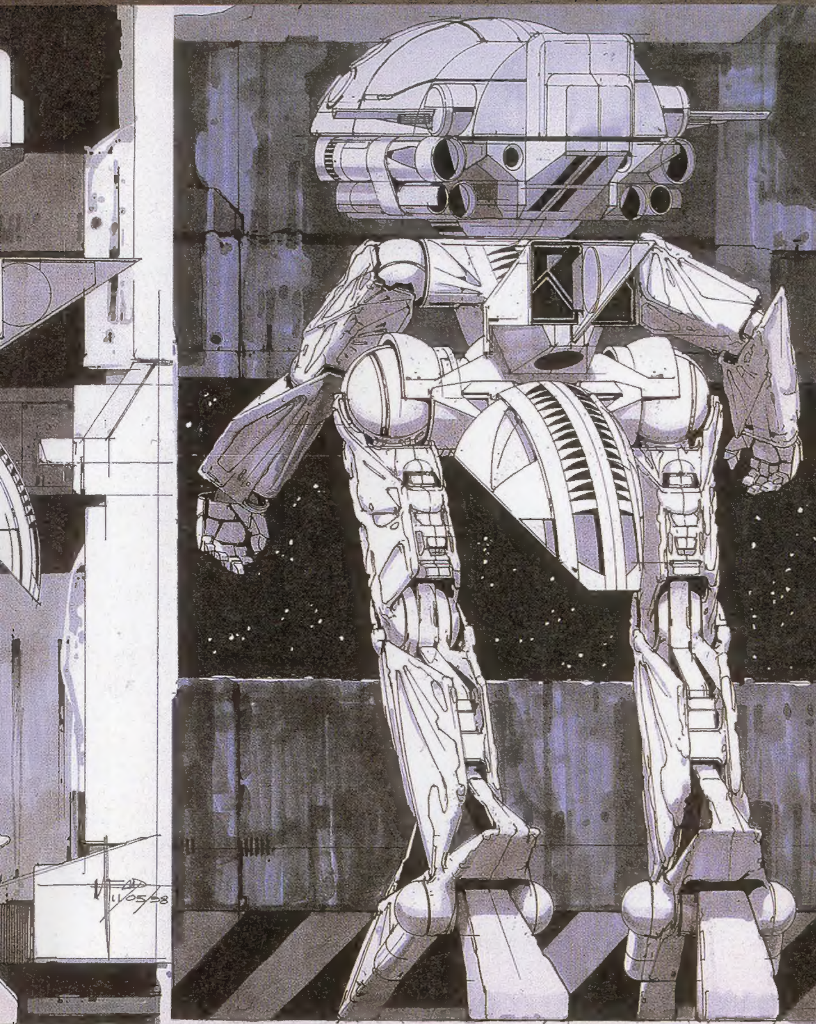


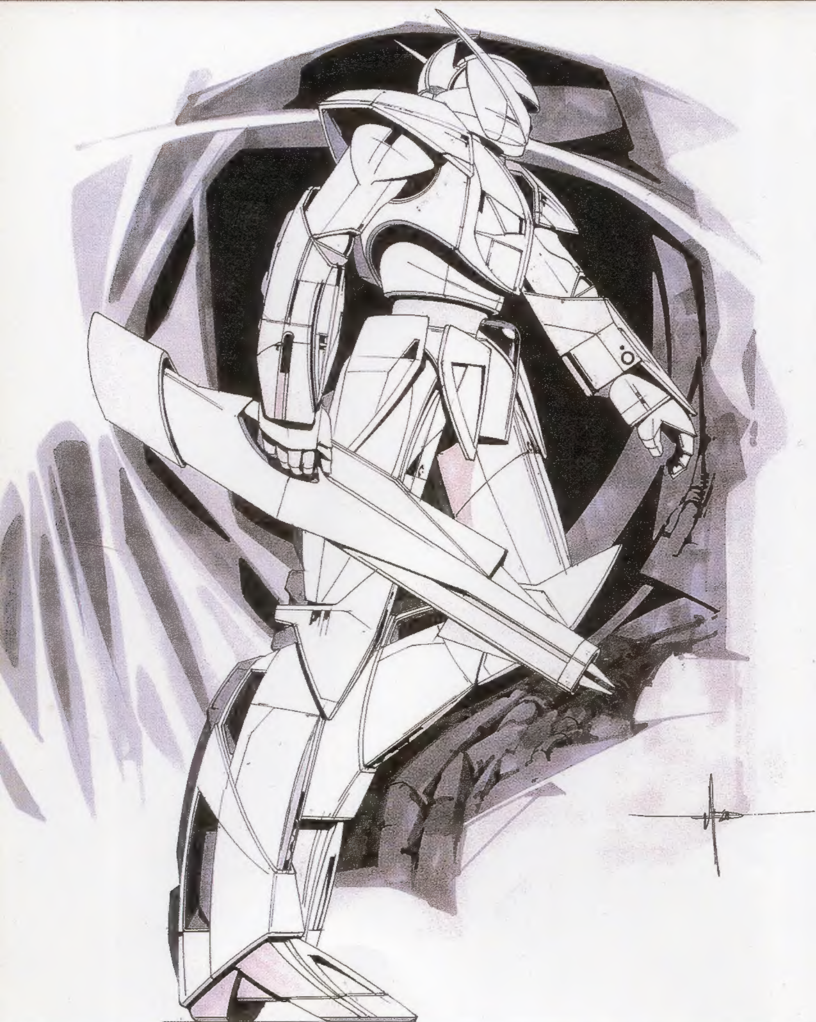









11/05/88



INTRODUCTION

本書は、TVシリーズ『∀ガンダム』に登場するキャラクター(モビルスーツ)をデザインするにあたって、世界的に高名なビジュアル・フューチャリスト、シド・ミードが描いた400点を越すデザインワークを、各モビルスーツごとに分類し、時間軸を追って、そのデザインの模索から決定に至る過程を収録したドキュメント・ファイルである。

ミードが『∀ガンダム』のデザイン依頼を受けて、最初にサンライズから送られてきたのは、番組企画時に練られた『∀ガンダム』世界における各モビルスーツの設定プラン、および日本のデザイナーたちの描いたモビルスーツのさまざまなコンセプトやアイデアのスケッチだった。そこからミードのデザインワークがスタートするのだが、彼の場合、そのプロセスは以下のようにすすむ。まず、各モビルスーツの背後にある"ストーリー"を発見し、日本側のデザイン提案を要素に分けて細かく分割し、オレジナル・アイデアを加えながら、それを再構成してゆく——というインダストリアル・デザインのセオリーから出発する。その過程で、なぜそのモビルスーツがそのデザインでなければならないのか、その理由を自分で納得することになる。そして、モビルスーツのフォルムをラフなドローイングを描いて決定し、三面図などのレンダリングに仕上げ、着色して完成させる。ここまでがファースト・フェイズ(第1段階)である。ディアナカウンター、フラット、スモー、バンデットなどは、この作業まででデザインを完了している。さらに、∀ガンダムやターンXのように、各部が整合するようにディテールを追求したり、武器などのアクセサリー、頭部のリテイクといったデザイン作業を完成させるまでがセカンド・フェイズ(第2段階)となる。それとは別に、OKとなったモビルスーツのデザインを基に、イメージ・イラストやポスターなどを描く作業はサード・フェイズ(第3段階)となる。

こうしたステップを踏んでデザインワークがすすめられたわけだが、ドキュメント・ファイルである本書の特色として、その間、太平洋をはさんでFAXなどでやり取りされた富野由悠季総監督をふくむ日本の制作サイドとミードのコメントを採録してある。サンライズの直接交渉の窓口となったのは設定担当の堀口滋、ミード側はマネージャーであるアーティスト・リエゾンの市川実英子、コメント中に出てくるスタジオぬえの森田繁は『∀ガンダム』のSF考証担当、バンダイのホビー事業部の川口克己は数々のガンダム・シリーズのプラモデルを手がけ、『∀ガンダム』のプラモデル・シリーズ化にあたり企画から関わった。デザインとともに各コメントを"読め"ば、興味は倍加するはずである。

エンカウンター・ミード at ∀（ターンエー）

総監督　富野由悠季

『PLAYBOY』誌2000年1月号の「ミレニアム特集号」未来志向イメージの記事の一端に、シド・ミード氏の未来居住スペースの提案として、宇宙船内のキャビンのイラストが掲載された。ソフィスティケーテッド・ポットというコンセプトの安らぎの空間の記事は、その宇宙船の外観のイラストもキャビン内の数点のイラストも若々しく、「ランドヨット」（これも30年ほど前の『PLAYBOY』誌に掲載されていた）1枚のイラストでファンになってしまった小生には、嬉しい成果として映った。

67歳であるアーティストは、一時期、あきらかにパワーがなくなって終焉かと思わせたときもあったので、今回の∀(ターンエー)の仕事を発注するに当たっては、アニメ・ロボット物の仕事をさせて潰してしまうようなことになったら困ると危惧し、これが最後の仕事になってしまうようだったら困るとも思っていた。そんな思いが昨年末まで続いていたので、スケジュール的に∀の仕事が一段落したあとの仕事になる『PLAYBOY』誌のイラストが、∀の仕事をしたことでミード氏がまた元気になったのかもしれないと思える(自画自賛！)成果を見せてくれたのだから、それは嬉しかった。

ミード氏と僕の出会いは、∀が初めてではない。『Zガンダム』の時代に、ポスターを1枚描いていただいたという縁があって、それなりに人物像を承知していた。また、僕も『Vガンダム』以後、体調不全の時期もあったので、氏が死に体になっている時期の、仕事に苦戦している人の悲哀というものも実感できたので、『PLAYBOY』誌のイラストはことのほか嬉しかった。

スタジオワーク

だから、今回の仕事をお願いするに当たって、氏のマネージャーの市川実英子女史には、気をつけてフォローをしてくれというお願いはした。年齢的な問題は本人も分かっていることだから余計なことは言うな、と叱られもしたし、こちらも簡単にオーケーなど出さないぞ、ということも通告したりしあって、∀の仕事始めの頃は、マネージャー女史との間はかなり険悪になった。マネージャー女史を泣かせたこともある。

この経緯をミード氏が知っていたかどうかは知らないが、全体のプロジェクトの注文が簡単ではないという情報は、サンライズのメカニック・オーダーマンの堀口滋君、SF考証の森田繁君から頻繁に入れてもらった。それについては、堀口、森田両氏はよくやってくれて、大河原ガンダムの歴史から、SF設定的に膨大な条件をミード氏に叩き付けるようにしてくれた。作業がすすんでいっても、造型そのものについては、バンダイのホビー事業部の川口克己氏より具体的な是非論を提出してもらい、重田敦司君のアニメライズするための修正をどのようにしていくかということを見せたりもした。デザイナーにすれば、アニメにもならず、具体的な立体にならない段階で、アニメーターの修正ラインが入ったイラストを見せられたりすれば、面白いはずはない。国内でこれをやれば、腹を立てて仕事を止めるデザイナーもいるのだが、ミード氏はよく付き合ってくださった。

僕がやったことといえば、物語のテーマと歴史



©KATSUMI MURATA

観の説明だけで、ときには、メカニック設定についての考え方を口にもしたがそれは概略だけで、物語の流れとキャラクターとメカとの関係などは、文芸制作をやってくれている河口佳高君、高橋哲子君から喋ってもらった。

このようなシフトをミード氏に示すことによって、一機のモビルスーツのデザインであっても、スタジオワークがあってのことで、ハリウッド映画の製作現場と同じようなものか、むしろそれ以上の条件と環境を考えているということを見せたのである。つまり、個人の仕事ではなく、歴史のあるプロジェクトだという説明である。だから、大河原邦男氏とも会ってもらい、ミード氏なりに大河原デザインを了解すること、また、大河原デザインの問題点がどういったところにあるかも感じてもらった。

このような面接、ディスカッションを行ったのは、なにも仕事のレベルを舐めないでくれというのではない。ミード氏がプロであることを信じていたので、スタジオワークの環境を見せることはさして重要だとは思っていなかったのだ。が、あくまでも、このような環境を示すことで"年寄り仕事"が見えたら断る、とプレッシャーをかけたのである。

さすがに、この意図を了解してくれたミード氏は、謙虚に我々のミーティングに時間を割き、そのつど、啓発され触発されたアイデアをラフの段階で、我々の目の前に示してくれたりもした。

このやり取りがとても大切だった、と思い出すことができる。

これをしてくれたデザイナーを僕は今日まで一人も知らない。

現在の我々トウキョウ・サイドのスタッフは、若いくせにもっと偉ぶっているのか、臆病なのか知らないが、要求に対してどう応えるか、という仕事ができなくなっている側面がある。勝手に好きなものを描いて、それが独自性だと信じている気配がある。必ずしもスタッフワークを理解しているとは思えないというのが大半なのである。

太平洋を間におきながら、これほどスタジオに入り込んで仕事をしてくれたプロは、ミード氏が初めてであった。

基礎学力があればこそ理解できる事、基礎学力があれば謙虚に若者に対応してくれる、そういった度量をみせられて、我々は偉ぶらない凄さというものを教えられたのが、今回の仕事の最大の収穫であった。

カルチャーワーク

デザインワークについては、プロセスと完成作品を見れば分かることであるし、それは本文に譲るので詳細に書くことはしない。仕事のプロセスを見れば、急所などは分かる奴には分かるのだし、感じられない奴には感じられない、というだけのことであるのだから、心ある方は自らを鍛えていただきたい。

とはいえ、書くべきことはある。

現実に文化の違う人と仕事をしてみて、圧倒的な違いというものを感じることができたことはエキサイティングだった、という一点である。

観念的にとらえている問題というものは、それは所詮、独自(勝手、狭い)の観念であると思い知らされたのである。

おおむねの「独自性」という意味が、その人を育てた社会の文化の持っているひとつの理屈とか価値観でしかなく、それは、絶対に真理ではない、ということである。しかしながら、我々は、自分が信じている価値観が狭いものであったにしても、それにしがみついて生きていくしかないのである。我々の人生は、たいてい、ひとつのものにこだわるしかない人生を送っている。

が、人生はそうであっても、創造という行為行動は、新しいものを生むことであるのだから、ひとつの価値観や狭い趣味に縛られているような者に、新しいものを生み出すことはできない。我々がふつうに知っている事例からしても、創造者とか天才は、旧来のものに縛られなかった人たちではなかったろうか？

創造者としての才能がなければ、異質なものを取り込むことによって、次の創造を生み出していくという手法がある。ふつうの人に出来ることは、これである。

例えば、昨年亡くなられた日本画家の東山魁夷は、第2次世界大戦前に2年間、ドイツ留学をして西欧美術史を専攻したために、その素養が氏に新しい日本画を開拓させたという事例がある。あの昔の日本軍の「零戦」でも「戦艦大和」でもいいのだが、あれらも、西欧技術を採取した日本人が、その技術を国内にもちかえってきて消化したうえで、製造·建造されたものであるということで、すべてが独自な発想から生まれ出たものではない。

この簡単な考え方がいつの間にか失われてしまっているのが、ガンダム·ワールドに棲息する人々である。『ガンダム』のデザインを今日までろくなアレンジも加えることができず、20年という歳月を経過させてしまった人々。それらの人々は、異質なものを取り込むことを拒否したのであるから、アレンジ以上のものは生み出せなかったのである。

想像力が発動せず、枯渇させていた、と言ってもよい。

それは、僕が車のデザインは『ホンダのSハチ』と『トヨタの2000GT』『モーガンの2シートのオープンカー』しか認めないというのと同じ心である。が、現実はあのダサイ『クラウン』に乗っている。我慢できないが、これしかできないという現実。性能は、比べようもなく良くなっているだろうしさ。

人は、独自性のなかに固有のものを発見して、そのなかで生きようとする。それは当然のことなのだが、それらの独自的なるものがすべて独創であると誤解してしまうのは、孤高でありたいという欲求があり過ぎるからだし、じつは、それは保守でしかない。

新しいフォルクスワーゲンのヴィートルだっていいし、MRSは格好いい。

よほどの天才でない限り、独創はありえないのだ。

1999年4月9日
「∀ガンダム」第1話放映日
サンライズ 第1スタジオにて



だから、凡俗には、異種格闘技が必要なのである。

それを現在のトウキョウのカタログ世界、スペック社会の風土に席巻されている我々は、この当たり前の真理を忘れ過ぎていると思えた。その反省を強いられたのが、我々のミード体験だったのだ。

それは、ミード氏にしても同じで、何度も「トウキョウのバカどもが！」と、一人仕事場で罵ったことだろう。留守電に出ないというのは、その証拠である。

すでに何度か活字にされたことなので、ご承知のことであろうが、最初の∀のデザインは、「こちらが零戦を頼んだのにグラマンが上がってきた」という結果になった。

つまり、現在のスモーの原形が∀と指定されてきたのである。だから、前項に記したようなディスカッションが頻繁に行われ、ミード氏への教育も必要ではあった。

とはいえ、スモーのデザインには文化の違いが生み出す力というものも感じたので、スモーをかつての太平洋戦争の時代のグラマンのように、敵機として採用することを認めたのである。だからといって、ミード氏のラフのまま採用するのではなく、スペック、使い方については、物語の構造から変更、追加の作業をやっていただいた。

そのために、堀口君がロスに飛ぶということも一度ならずあった。FAXのやり取りですべてが完了するということは絶対にない。人間が行動してはじめて伝わることというのは山ほどある。

そのことは、ターンXという固有名詞がフィックスされる過程にあらわれている。

∀の物語上の意味性がミード氏に理解され、かつ、数話のビデオを見るに及んで、ミード氏の方から、冗談のようにターンXという単語が出てきた。それを冗談として受け取っていた我々トウキョウ・サイドが、物語を書いていく作業のなかでその単語が固有名詞として浮上してきて、採用していいのではないかと思い始めていった。このことなどは、一緒に「お好み焼き」を食い、「サケ」を飲みという時間があってのことで、書類のやり取りだけで発生する性質のものではない。

ターンXという呼称が採用されるという話がロスに飛べば、とりあえず「みつばちハッチ」頭のターンXが、ミード氏の手のなかで重量感のあるデザインになって戻ってくる。

その結果が、この本に示されているデザインである。

デザインワーク

ミード氏といえ、すべてが万全ではないし、癖がある。その癖の部分が∀とスモーという、本来まったく違う文化のものとして建造されたモビルスーツのデザインが、類似性という問題になって現れている。

これは、∀の物語上、世界観の上では、決定的な欠点である。これは、僕と文芸設定のスタッフがチェックしそこなったミスである。

スモーのデザインの決定は、初期作業のながれのなかで行われたために、対ミードという問題だけに

囚われていた我々が、デザインの癖を見落としてしまった結果なのである。∀の輪郭ができあがれば、ともかく制作は始められるという安心感に囚われてしまった我々のミスなのである。

それに似たことでいえば、モビルリブについては、現場的なプレッシャーがあって、ミード氏の提案どおりにすると作画する時間がなくなるという理由から、タイヤでもキャタピラでもつけて使ってしまえ、と許可を出してしまった僕の甘さが原因になっている。だから、デザインとして完成したものにならず、物語上での使い方も曖昧なままに終わってしまった。

そのような事例については、ミード氏にまことに申し訳ないと思っている。

しかしながら、『カースタイリング』という国内で唯一の車のデザインの専門誌が、∀の特集を組んでくれたという意味はどういうことであったのか、とか、このような作業を通して我々が知った意味性がどういうところにあったのかは、本書を通して読者に理解していただきたいと念ずる。

それは、本文を詳細に読み込んでいけばおのずと理解できることであろうが、基本は、デザインというのはなにかという設問に尽きるだろう。

それは……と、僕にデザインの何たるかを語る資格はないのだが、ひとつだけ書いてしまえば、人が使うための道具としての機能は、形に現れるということにすぎない。

機能を示すことができた形は美しい、という哲理である。航空機のデザインにこの哲理に反するようになったステルス機は不幸だし、怒りに燃えるのだが、それでも、形がシンプル・イズ・ベストであることには変わりがない。

想像上のメカニックなのだからどうやってもいいといいながらも、ミード氏の手は、形を構成するラインの根本をシンプルにつなげていくという手業を示している。

それは、進化した形がバロック的になってしまう、という原理に棹さすものである。

現在の我々のCG環境を体感すれば、まさに装飾過多のなかに我々人間が埋没してしまって窒息状況にある。それは、本当に気持ちがいいものなのか？　この状況の是非を考えればいいことであろう。

創作は、独自のものではあるのだが、そこに至るための基礎学力は絶対に必要で、それを培うには異種も取り込む(広い視野をもつ)といった素養がなければならない、と繰り返して、我々のミード体験を締めくくらせてもらう。

同時に、ミード∀の出現によって、大河原ガンダムは、ビジネス・シーンにおいてもデザイン史の上においても、かつての「零戦」と同じような位置付けになって、永遠不滅の機体として残るだろう。

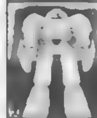
今後の諸君の健闘を祈る。

Yoshiyuki Tomino

∀GUNDAM 16



SUMO 156



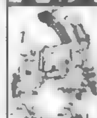
FLAT 166



DIANA COUNTER 182



MILITIA ROBOT 202



4 LEG 210



BANDIT 228



TURN X 257



[illegible] 10 MOBILE SUIT DESIGN DOCUMENT 306

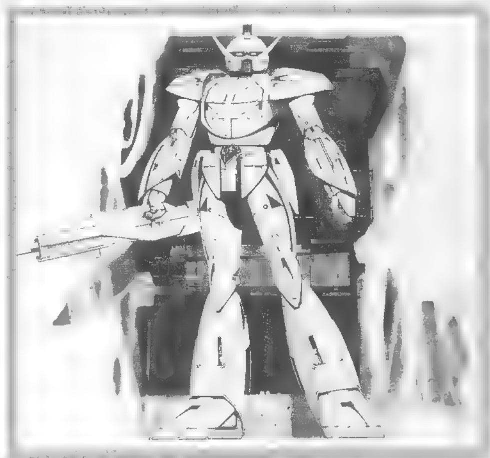
[illegible] MEAD 318

ONTENTS

∀GUNDAM

CALLED TURN "A" GUNDAM

1st PHASE



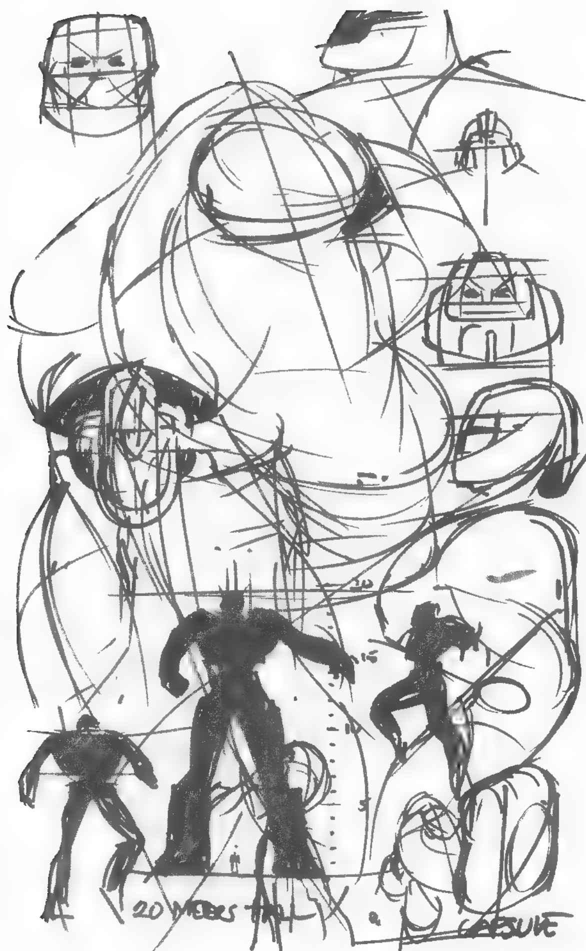
Order from SUNRISE,INC.

10.JUNE 1998

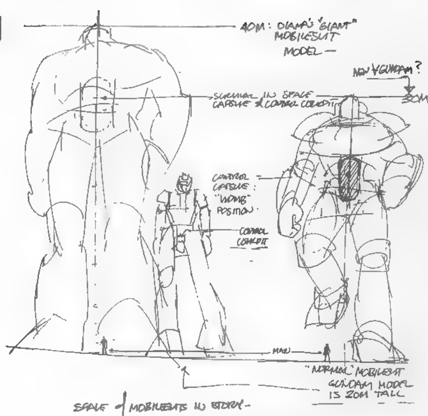
ミード氏に∀ガンダムのコンセプト・スケッチおよび『∀ガンダム』世界のすべてのモビルスーツに関する背景設定説明書(図解も含む)を送る。∀ガンダムのコンセプトについては、富野総監督の意向一全体にシンプルなデザイン。コックピットは股間に──と、上半身が武器(WORKING BODY)分割される点、また、デザイン以外では、スタジオぬえの森田氏のI-FBD(I・フィールド・ビーム・ドライブ)のコンセプトを文章で同送。

17.JUNE 1998

∀ガンダムの機動および武器に関する考察を図解で送る。(脚部スラスター、アニメ上の動きのコンセプト補足/胸部ウェポンベイのアイデア提案)


20 METERS TALL
CAPSULE

∀G002



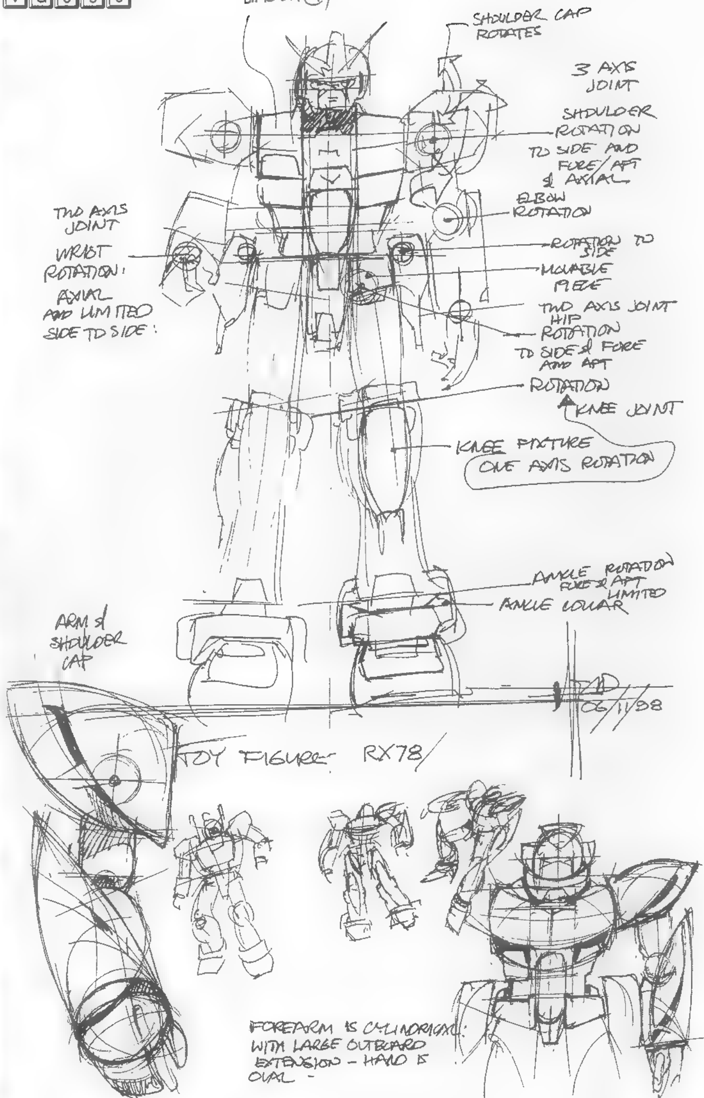
∀G003



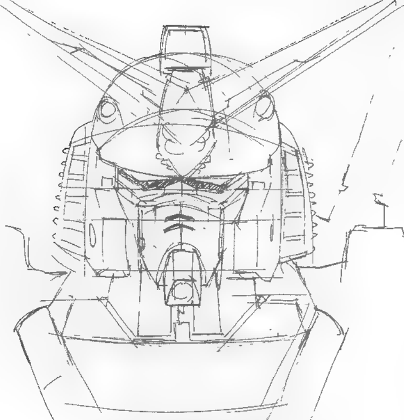
∀G004



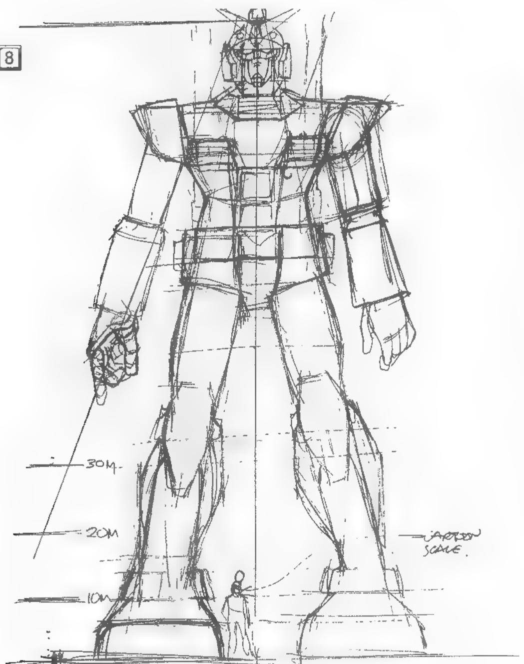
CAMERA ?
HEAD IS HELMETED FACE :
HEAD IS SCANNER UNIT :
?
GUNDAM
MOBILE SUIT MACHINE
20M HIGH
HEAD
SHOULDER CAP MOVES WITH ARM!
SHOULDER
SHOULDER ROTATION
CHEST: PECTORAL LINE!
CHEST
15M
UPPER ARM
WAIST
ELBOW ROTATION
COCKPIT(!)
FOREARM
HIP ROTATION
HIP
WRIST ROTATION
10M
HIP SKIRT: NOT MECHANICALLY POSSIBLE FOR RAISING THIGH UP & FORWARD: HAS TO SPLIT IN FRONT, AND TO SIDE: DONE FOR TOY! RX78-
THIGH
KNEE ROTATION
KNEE
KNEE COVER PLATE
5M
LOWER LEG
ANKLE
ANKLE COLLAR
ANKLE ROTATION
FOOT
HUMAN SIZE! 1.8M HIGH
ORIGINAL SINGLE FOOT PLATE (HEEL AS SEPARATE MOVABLE ELEMENT ADDED LATER)
BASIC GUNDAM: FIRST ANALYSIS:
FIGURE IS "DRESSED" AS A STANDING FIGURE
05/11/98


LIFTS OFF (?)
SHOULDER CAP ROTATES
3 AXIS JOINT
SHOULDER ROTATION TO SIDE AND FORE/AFT & AXIAL
ELBOW ROTATION
TWO AXIS JOINT
WRIST ROTATION: AXIAL AND LIMITED SIDE TO SIDE:
ROTATION TO SIDE
MOVABLE PIECE
TWO AXIS JOINT
HIP ROTATION TO SIDE & FORE AND AFT
ROTATION
KNEE JOINT
KNEE FIXTURE
ONE AXIS ROTATION
ANKLE ROTATION FORE & AFT LIMITED
ANKLE COLLAR
ARM & SHOULDER CAP
06/11/98
TOY FIGURE: RX78/
FOREARM IS CYLINDRICAL: WITH LARGE OUTBOARD EXTENSION - HAND IS OVAL -

VG007



VG008



∀G009

ANTENNAE: "LOGIC"

FORWARD PROJECTING "INTAKE" CHEST ARMOUR

FORWARD TILTED SHOULDER CAP PLATE

TOP PLATE

"WAIST?" WHERE?

WAIST IN

PLATE SYSTEM

KNEE COVER (JOINT EXPOSED IN BACK)

CALF BULGE

FOOT: LARGE & SPLAYED

UP-LOOKING PERSPECTIVE: (FOR OPTIONAL GRAPHIC?)

GUNDAM X
(LATEST GENERATION?)

OBVIOUS HINGE PIVOTS
KNEE SHIELDS.
EXTREME SHOULDER CAPS.
EXTREME CHEST EXTENSION

JOINTS ARE DEFINED. UPPER LIMBS ARE BLOCKS.
LEG SEGMENTS ARE MORE ROUNDED —

ARTICULATED BLOCK LOOK:

∀G010

GUNDAM RX —

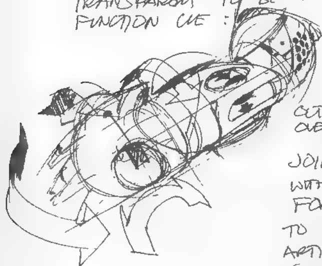
EXTREME DEVELOPMENT:
LIMBS ARE "BOX" SECTION:

EXTREME CHARACTER DEVELOPMENT.

(USUALLY ENEMY / CHARACTERS)

∀G011

OUTER SHELL COULD BE TRANSLUCENT, OR EVEN TRANSPARENT TO BE FORCE FIELD, OR FUNCTION LIKE:



OUTER SHELL ROTATES OVER INNER SHELL.

JOINTS ARE UNIVERSAL WITH AXIAL CAM BLOCKS FOR ROTATION LINKED TO ANTHROMORPHIC ARTICULATION LIMITS: (FOR INSTANCE: FOREARM ROTATES ONLY WHEN IN SUPINATED, STRETCHED OUT POSITION)

GUNDAM—

① "RE-DO" LATEST MOBILE SUIT — (ROG'S TAKE)
MATURE
AGING. ADD ORNAMENT—ACCESSORIES.
"GRAYING" OF THE CHARACTER—
POWER BOOSTERS — UP-GRADES.
EXO-FRAME ADD-ONS—

② NEW GUNDAM: 20th ANNIVERSARY, "BEYOND SPEED of LIGHT"—
ROTATION POINTS — TURBO JOINTS.
SWING GUIDES ON ROOT ROTATION POINT.
SHOULDERS — } ATTACHMENT POINTS FOR
HIPS — } ACCESSORIES
WEAPON SYSTEMS: ("RAY" BEAM TOO SIMPLE DRAMATICALLY)
"TRADITIONAL" STUFF WITH NEW MEANS of LAUNCH, PROPULSION, GUIDANCE;
SMART BULLETS: (VARIABLE TRAJECTORY)
LOITERING MISSILES: CAN "WAIT" FOR TARGET TO APPEAR:
CAN "HUNT" FOR TARGET ——

LOOK: SMOOTHER: MORE "BEAUTIFUL": (TOMINO)
CONTROL CABIN IN "WOMB" LOCATION.
SPINE IDEA (TOMINO LIKES): CENTRAL AXIS FOR MACHINE'S ARTICULATION & FUNCTION — INTENT RATIONALE

SMART MATERIAL: PARTS SAME SIZE, BUT LAYERED AS A SERIES OF ROTATING, THIN SHELLS:
MATCH-UPS BETWEEN INTERIOR SHELL & EXTERIOR SHELL: LIMB CAN "SEAL UP" FOR TRAVEL OR FUNCTION INTERRUPT ——

"O" VERSION 1st Presentation

22.JUNE 1998

ミード氏以前に日本の大河原氏の描かれたデザインをミード氏が解釈して提案。脚部がスラスターである点は6月10日のサンライズのアイデアに準ずるが、独自にコンセプトを進めている。

ここに提出する大河原修正版(以下、"O"バージョンと表記)はサンライズ社から要請されたガイドラインに基づいて仕上げてみた。"プレートのような"脚、武装した上半身(武器のプラットフォームとしての)、明らかにスラスター(推進エンジン)開口部をもつ機動力と推進力のみに徹した下半身。

まず、いままでのガンダムを分析することから作業をはじめた。そこでスタイルに関する結論が出た。ヒップ周辺には明確にフレキシブルなプレートの"スカート(被い)"が連続的に使用されていて、ヒップのジョイントを隠している。これは中世封建時代の日本と古代帝政時代のローマの戦闘の鎧から由来している。そこで、今回は上半身の下部を削って(上半身を)きわ立たせ、ヒップのボールジョイントを露出させ、太腿の外側のプレートを露出させたヒップのジョイントのトップまで釣り上げた。これまでのガンダムは"衣装を着ている"ように見えたが、これによりガンダムはよりマシーン的に見える。今回はヒップのユニットをヒップのボールジョイント用のカバーのように単純に処理してみた。"スカート"を"ブリーフ"に変えたようなものだ。

シド・ミード

O-A これは"子宮"の位置にあるコントロールカプセル、幅広の肩プレート、スラスター用開口部をもつ"プレートのような"足の構造を描いたスケッチである。頭の部分は中世の兜(かぶと)のアイデアをそのまま残した。このアイデアは私も気に入っているからだ。足はいままでのガンダム同様、2つのパーツから成り立っている。今回はふくらはぎにシールドを付け足し、まだガンダムが飛行形態になったときの足の"ヒール"の部分がひっこむヒールを加えた。

O-B この"O"バージョンは多くの特徴においていままでのガンダムに非常に近い。肩のキャップ、頭部、そして全般的な"スタンス"は注意を払ってキープしておいた。足は"プレートのように"し、腕の下部武器装置用のスロット(溝)が開いているのが見える。コントロールカプセルは"子宮"に位置しており、このバージョンではヒップ周辺はヒップのジョイントの上からすっきりした棚のように張り出している。ヒップのボールジョイントは両脚のプレートの間のオープンスペースの中から見える。

O-C この背面のスケッチでは上半身の武器搭載システムを見せている。肩のキャップにも武器搭載用スロットがある。補助の武器システム搭載のためのエクステンションが2つある。背中の上部のエクステンションは砲塔ユニット搭載用の半円形プレートで、ヒップの後ろのラインにあるエクステンションは補助用のスラスターパッケージである。脚の上下と、収縮可能なヒールのカバーのところにスラスター・ベント(噴出口)が見える。

O-D これは試しにガンダム・モビルスーツをちがったポーズで描いてみたスケッチである。このスケッチではガンダムの“プレート”の脚の構造が見え、これで3つのベーシックなレイヤー(層)から出来ているのがわかる。(レイヤーに関してはO-Kを参照のこと) 上半身は武器のユニットを隠したいくつかの扉と格納式のプレートで武装されている。腕の下部も、アタッチメント方式で武器のオプションが可能なようにデザインした。

O-E これはガンダムが手足を動かしている試しのスケッチである。

O-F これはいままでのガンダムの頭部と今回少々修正した頭部を比較したスケッチである。下のスケッチはただ単にディテールを調整したガンダムの頭部を今回バランスを少々スムーズにした上半身にのせてみたスケッチである。

O-G 頭部をよりスムーズにしてみた試験的なスケッチである。頭部は今回はスロットのある丸い“ヘルメット”にし、顔のディテールは戦闘用にメーキャップした“顔”というよりは、スキャニングの集合体のように見える形に変えてみた。

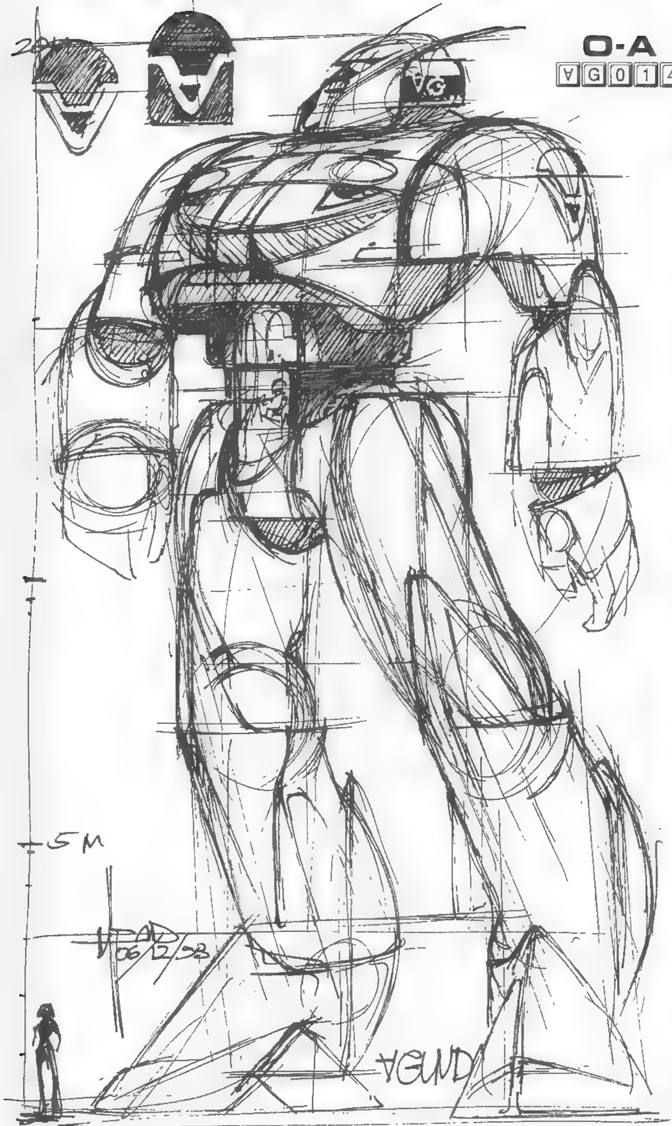
O-H 脚のシステムの研究。このスケッチの角度から、“フラットなプレート”がたくさんのパネルに分類されていることとそれらのスケールがわかる。踵のアイディアだが、人間の踵をメカニカルに改造するというよりは、“ランディング・ギア”(着陸ギア)的に見えたほうがいいと思う。

O-J このスケッチで前方から脚を研究。3つのメインになるコンポーネントがこれで見える。外側のプレート、中のプレート、そして真ん中のプレートである。推力はプレートの間にあるこれらのスロットを抜けて、外側の脚のプレートにあるスラスター・ベントに向かう。踵だが、いかにも耐久性(重荷に耐える)のあるパッドというよりはむしろ“靴”の感覚でどうだろう。今回の踵のアイデアは自分でも気に入っている。したがって、“O”バージョンと同様の踵をミード・バージョンでも使用した。

O-K これも脚のシステムの研究。一応、ここでは実際の組み立てを(図解で)サジェスチョンさせてもらうとする。このスケッチにあるセクション“A-A”が先に提案した3つのプレートから成るシステムであるのが分かるだろう。

O-L 追加の提案スケッチ。“O”バージョンの頭部をスムーズにしてみた。この“ヘルメット”のアイデアはそのままキープしておいた(ミード・バージョンでもこのアイデアは使用させていただいた)が、デザイン的には以前より球形である。球形の上におなじみのデザインをのせるような感じにデザインした。


∀G013


O-A
∀G014
5M
∀GUNDA
06/12/98

ARM SWING OUTBOARD

SHOULDER BALL JOINT

BODY ASSEMBLY.

MOUNTING PLATE FOR SHOULDER CAP PIECE

PRIMARY ELBOW JOINT PIECE:

SECONDARY ELBOW JOINT PIECE:

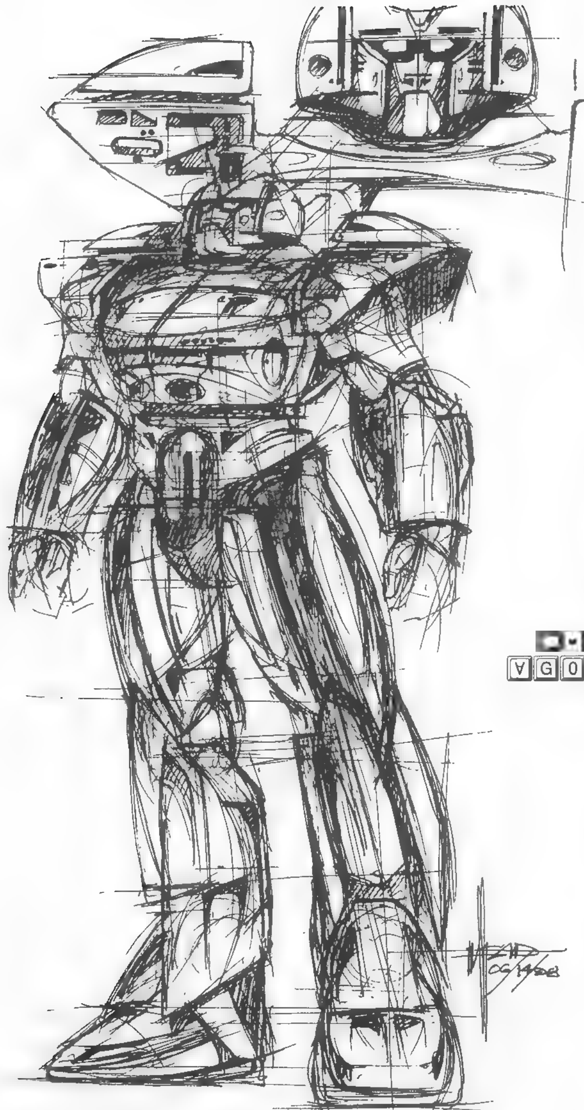
∀GUNDAM ARM HINGING SCHEME: (EXISTING MAMKEN)

THUMB ON SEPARATE PIVOT.

SYD 06/17/98

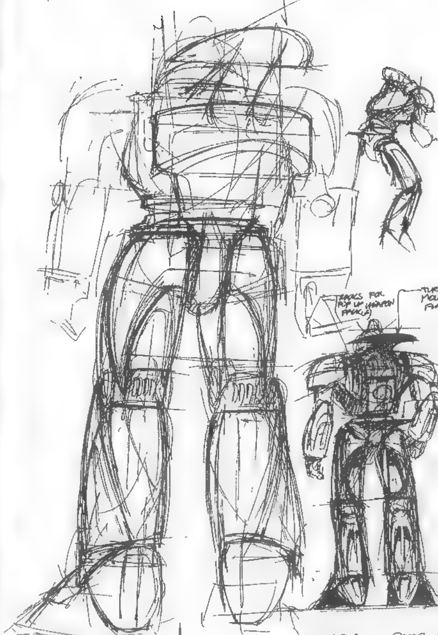
INDEX FINGER & THREE FINGERS ON SAME PIVOT: INDEX INDEPENDENT JOINT, SAME PIVOT

LIMITED

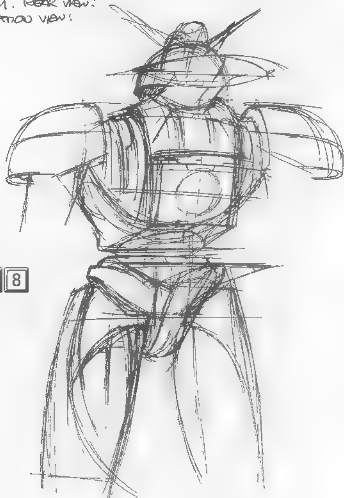


VG016

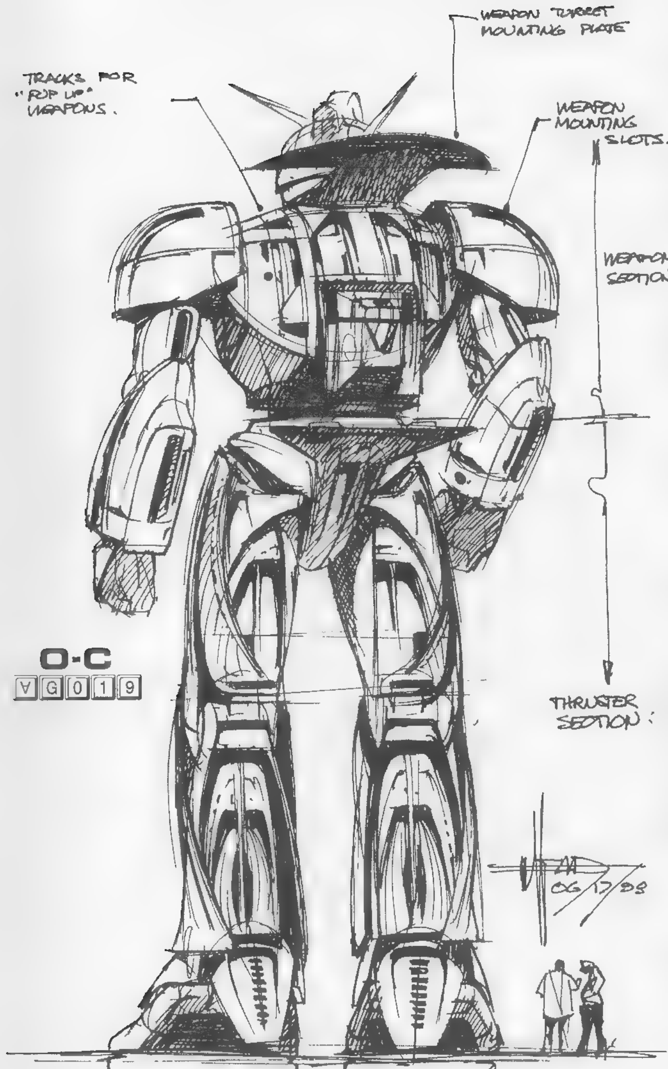
"O" VGUNDAM


TURRET MOUNT PLATE
20M
10 M
5M
∀GUNDAM. REAR VIEW: CONFIGURATION VIEW:
06/17/98

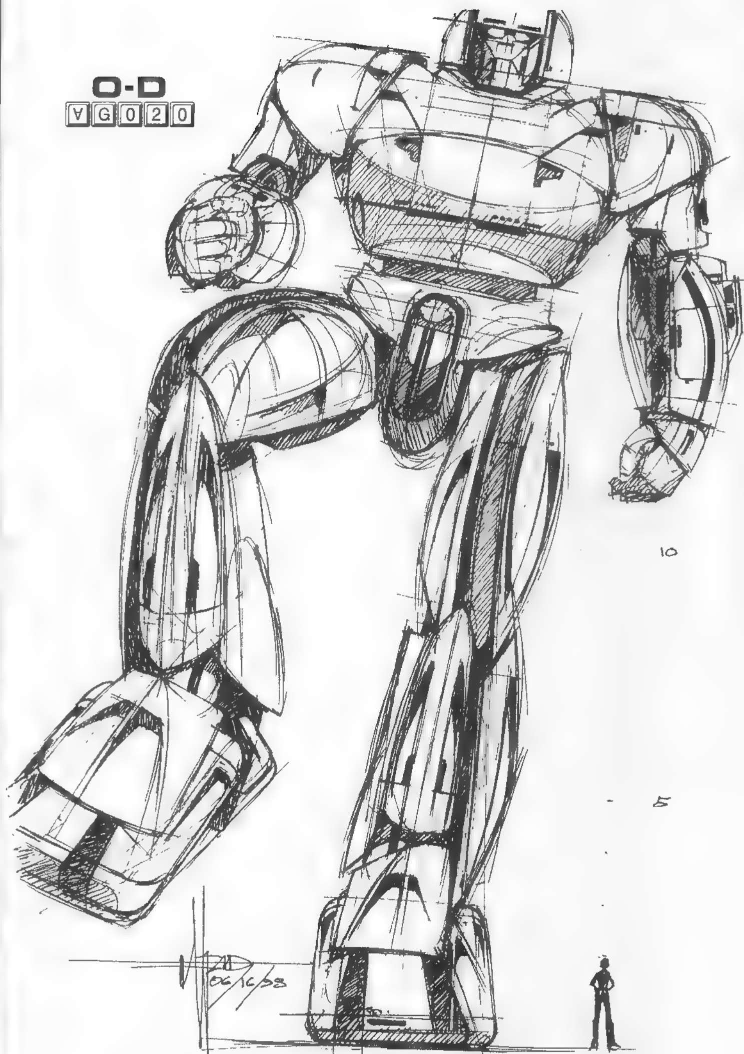
∀G017



∀G018



WEAPON TURRET MOUNTING PLATE
TRACKS FOR "POP UP" WEAPONS.
WEAPON MOUNTING SLOTS.
WEAPON SECTION
THRUSTER SECTION:
O-C
∀G019
06/17/98
∀GUNDAM : REAR VIEW


O-D
∀G020
10
5
06/16/98
∀GUNDAM


∀G021

CHEST HAS ARMORED LOOK RATHER THAN 'STYLED' LOOK:

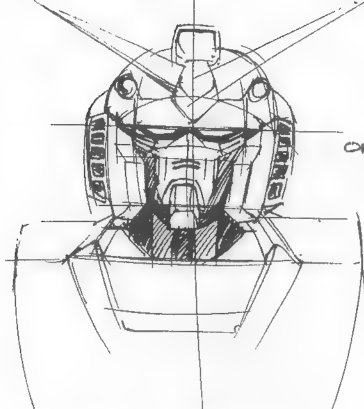
REACTOR CYLINDER

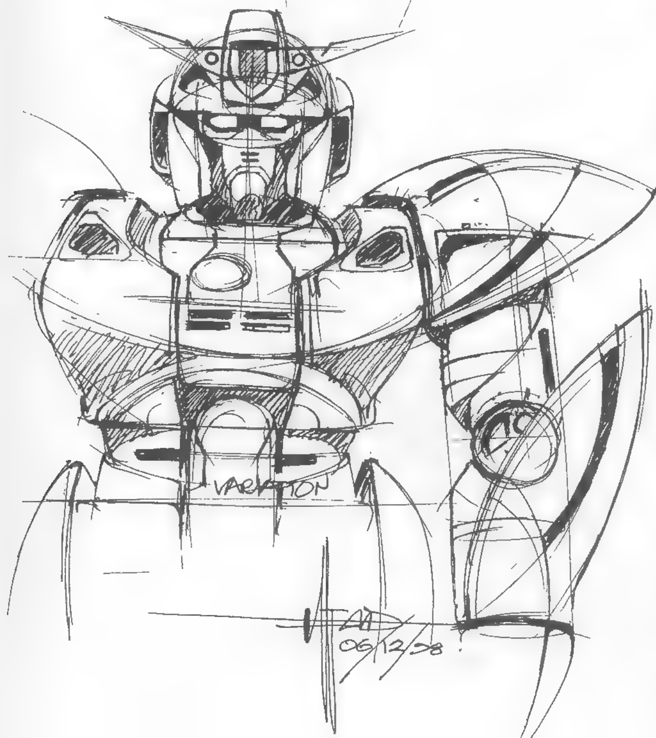
CONTROL CAPSULE:

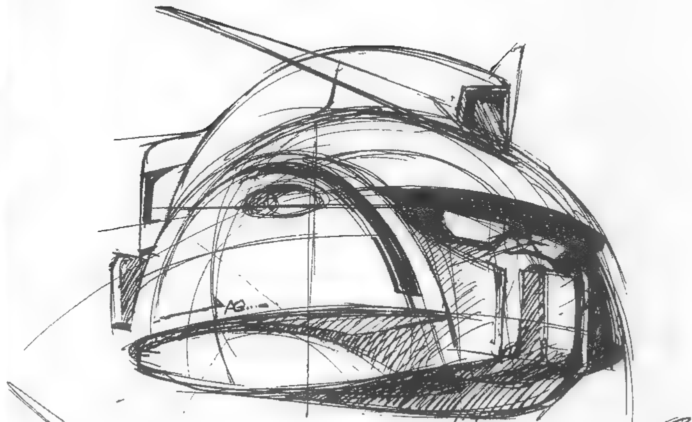
SYD 06/15/98

O-E
∀G022

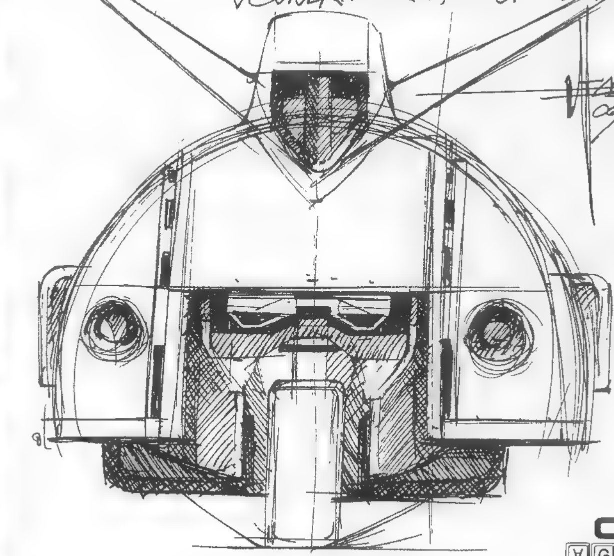
"O" ∀GUNDAM —
a different look!


ORIGINAL HEAD


VARIATION
06/12/98

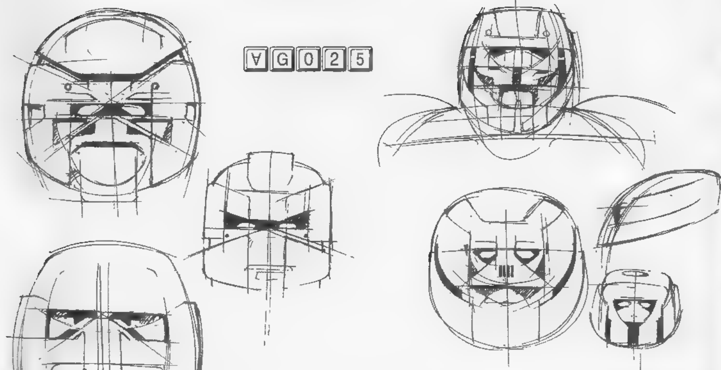


∀GUNDAM HEAD: UP VIEW



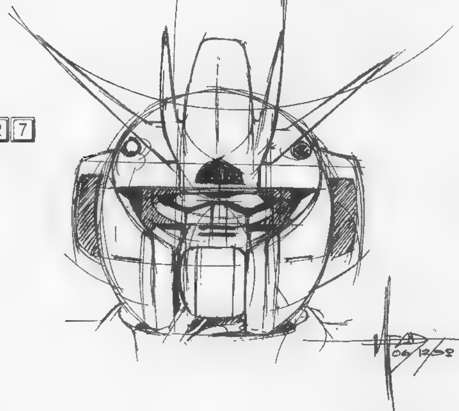
O-G
∀G024

∀GUNDAM HEAD: FRONT VIEW
(TOO WIDE ←→)



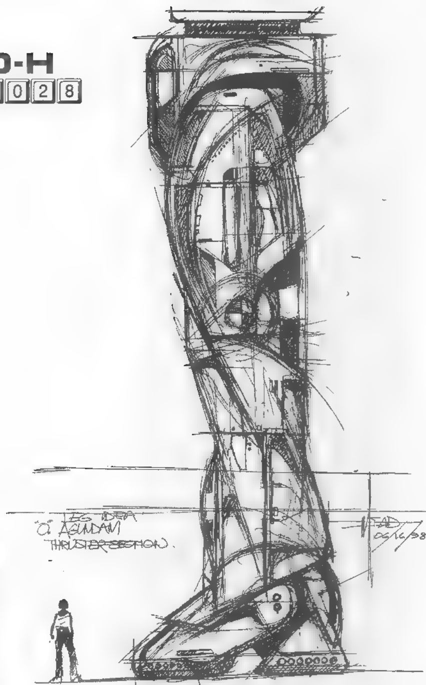
∀G026

∀G027



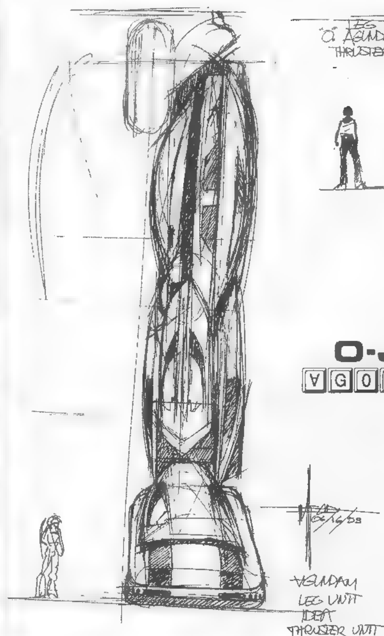
O-H

∀G028



O-J

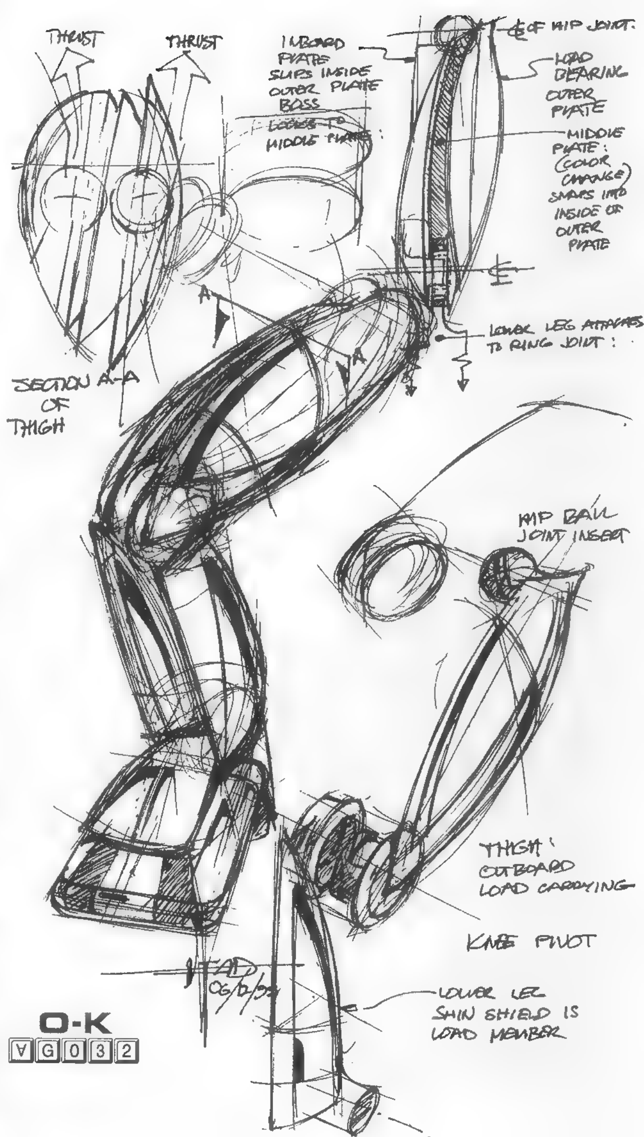
∀G029

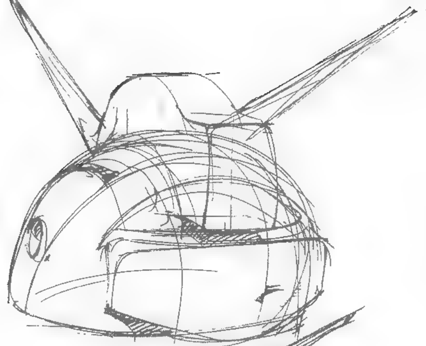


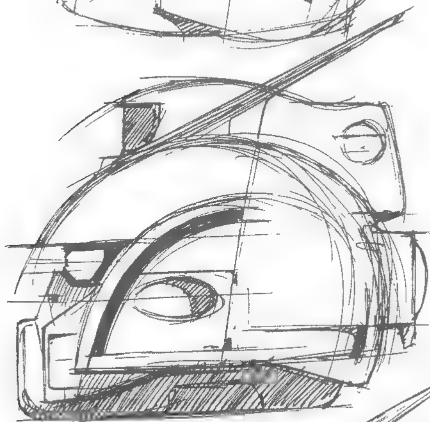
∀G031

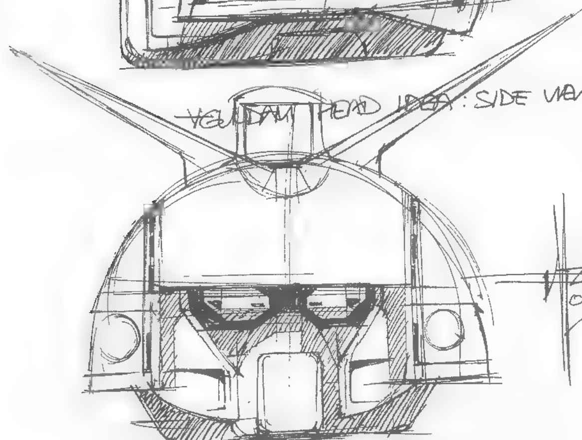
HOOF NO!

∀G030


THRUST
THRUST
INBOARD PLATE SLIPS INSIDE OUTER PLATE BOSS
MIDDLE PLATE
℄ OF HIP JOINT
LOAD BEARING OUTER PLATE
MIDDLE PLATE: (COLOR CHANGE) SNAPS INTO INSIDE OF OUTER PLATE
LOWER LEG ATTACHES TO RING JOINT
SECTION A-A OF THIGH
HIP BALL JOINT INSERT
THIGH: OUTBOARD LOAD CARRYING
KNEE PIVOT
LOWER LEG SHIN SHIELD IS LOAD MEMBER
O-K
VG032




∀GUNDAM HEAD IDEA : SIDE VIEW


MEAD
06/17/98
∀GUNDAM HEAD IDEA : FRONT

"M" VERSION 1st Presentation

22.JUNE 1998

ミード氏のオリジナル"ガンダム"で脚部、胸部の機能の分化はサンライズ側の提案どおりだが、森田氏提案のI-FBDコンセプトのレセプターの意匠を入れつつ、ボリュームの取り方が"O"バージョンと異なる。

"O"バージョンが、「ガラリと変えることなく、控えめで、以前よりスムーズに」というアプローチだったのに比べ、ここに提出するミード・バージョン(以下、"M"バージョンと表記)は少々ラディカルである。サンライズよりいただいた今回のガンダムのテクニカル資料を読み、そこにあった I-Field Beam Driveのアイデアを取り入れ、手足のレセプターのラインをそのアイデアをもとに描いてみた。今回のラフスケッチのラインを見ると、全体的に一種風変わりな"筋肉繊維"の塊のように見え、特に下半身などはそれが顕著だ。スラスター・ベントはレセプターのパターンの流れにそって調整してある。これにより立体としてのガンダムがアップグレードし、そのパターンのアレンジメントや色づかいも面白くなってゆくと思う。

ここにあるスケッチはすべてサンライズよりアドバイスにあったように、ガンダムの上半身を(武器のプラットフォームとして)武装させ、下半身はスラスター開口部があり、機動力と推進力に徹してある。

シド・ミード

M-A
M-B この2枚はいちばん最初に描いたクイック・スケッチで、ボディの全体の流れとポーズをとらえるために描いた、いわばムードスケッチである。じつに男性的なプロポーションである。

M-C このスケッチは先の2枚のムードスケッチにディテールを付けてまとめてみたものである。コントロールカプセルは"子宮"の位置にあり、頭部はヘルメットを少々フラットにし、より武装化されている。

M-D これはM-Cのスケッチに、よりディテールを加えたものである。肩のプレートは武器用にスロットがあり、ジョイントの要素がビジュアル的により重要になっている。いままでのガンダムの"スカート"のシステムだと、マシーンにコスチュームを着せたように見えてしまうので、今回は"スカート"でなく、フレームのようにしてみた。ヒップの後ろにあるエクステンションには補助用のスラスターを搭載しており、"O"バージョンに類似している。

M-E "M"バージョンのアイデアにそった最初のラフスケッチ。頭部のヘルメットにはスキャニング・ユニットがある。上半身にはスロットがあり、格納式のプレート・システムで内部に搭載してある武器を隠している。"膝"には大きなプレートがあり、コントロールカプセルは"O"バージョンより下に位置している。日本側からの要請があれば、これをより"子宮"に近い位置に上げることも可能である。

M-F "M"バージョンのバリエーションの最初のスケッチ。前腕は肘のプレートがどのように腕に据え付けられているかを示している。このスケッチはシンプルとはいえ、ガンダムは実際どのようにして動くかと研究してみたスケッチでもある。

M-G 頭部を２つのアングルから描いてみた。上のスケッチは頭部以外のボディに比べてスケール感を違えて、少しフラットにしてみた。(M-CとM-Dを参照のこと)下のスケッチは正面図である。"ほお"のプレートのシステムにディテールを加えてみた。この頭部のアイデアだが、ここはマルチ帯域幅のスキャナーシステムになっており、普通光、赤外線、紫外線、マイクロ波の波長をキャッチし、武器の照準やサーベイランス(監視)全般をこれが司る。
"顔"に見えるかもしれないが、じつは標的を捕捉する設備そのものである。

M-H 頭部のシステムを別のアングルから描いたスケッチ。

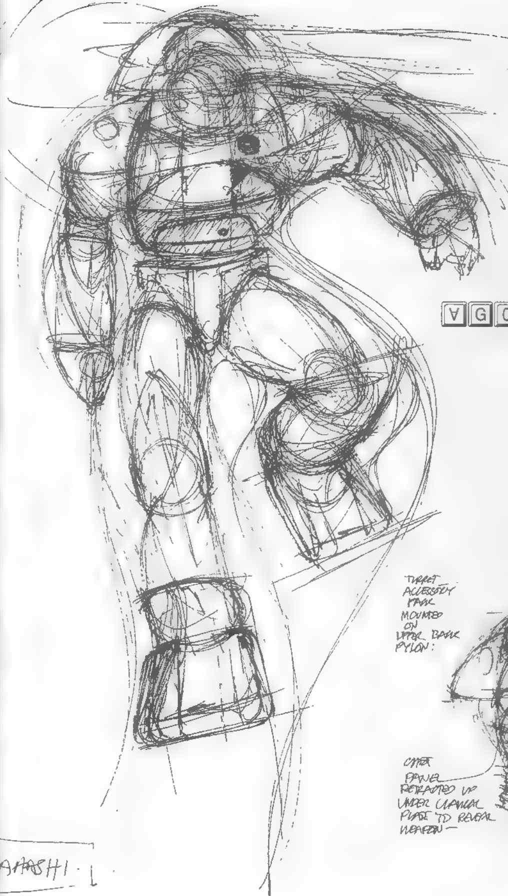
M-J "M"バージョンの第1段階用アイデアをつめこんだ最初のスケッチ。クイックラインで、M-A、M-Bと同じような流線で描いてみた。バランスや可動に対し、異質なボディパーツのプロポーションで成立させてある。

M-K このスケッチはM-Jにディテールを加えた側面図である。I-Field Beam Driveのレセプター・システムはここではっきり描かれており、踵の収納式シールド・システムとレセプター・システムに連携したスラスター・ベントの位置関係が分かる。

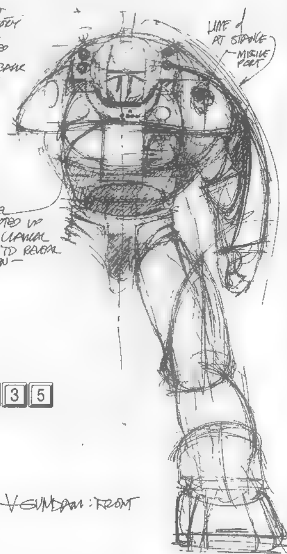
M-L これはM-Kを正面から描いた最初のスケッチ。I-Field Beam Driveのレセプター・システムが流れるラインがわかる。このシステムが入ることで、ガンダムというマシーンが新鮮で、従来と異なるルックスをもつことになると思う。

M-M ガンダムの頭部アイデア。"鼻"の前を横切るバーがある。これで、"顔"のエリアにちょっとした立体感を与える。

M-N "鼻"の前にバーがない"顔"のバリエーション。この頭部のプロポーションはその幅と高さの両方において変更可能である。このスケッチでは"目"の細部と形状を描いており、"ほお"のプレートには入り組んだディテールがある。"顔"の上にある"∀"のロゴは今回のテレビシリーズ用に考えついたグラフィックのアイデアである。


AHASHI

∀G034


TURRET ACCESSORY PACK MOUNTED ON UPPER BACK PYLON:
LINE of AT STANCE
MISILE PORT
CHEST PANEL RETRACTED UP UNDER CLAVICAL PLATE TO REVEAL WEAPON —
"M" ∀GUNDAM : FRONT

∀G035

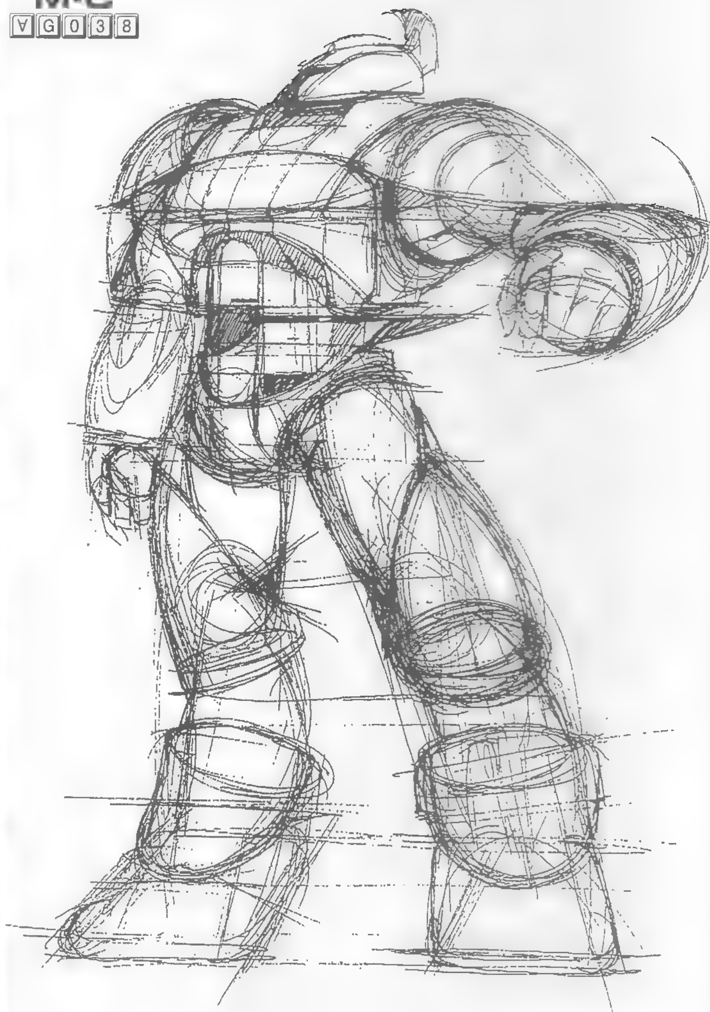


M-A
ⱯG036

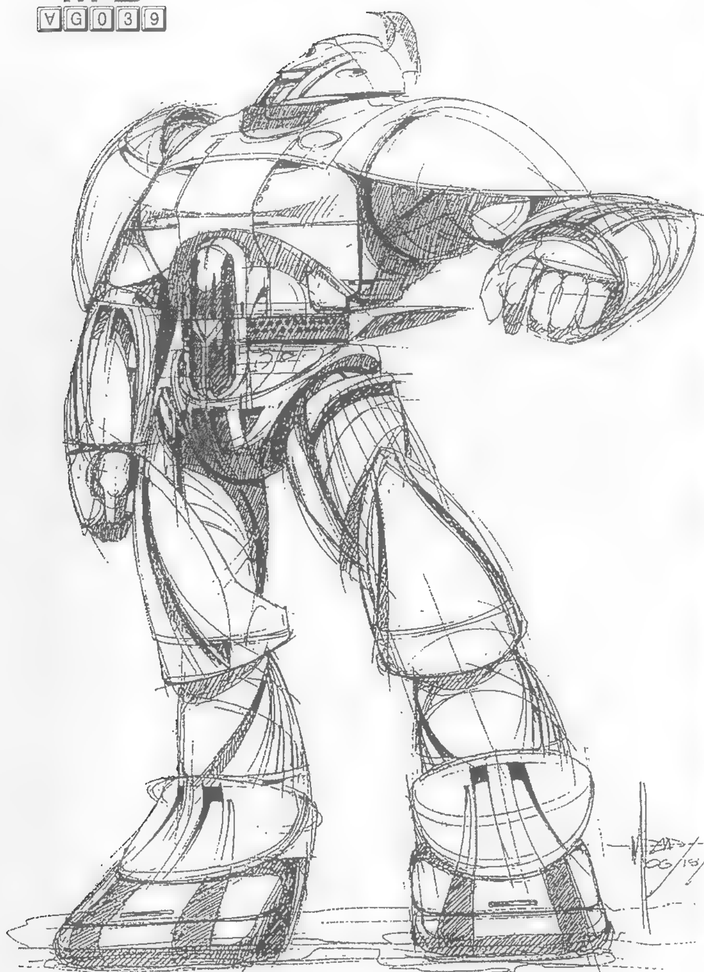


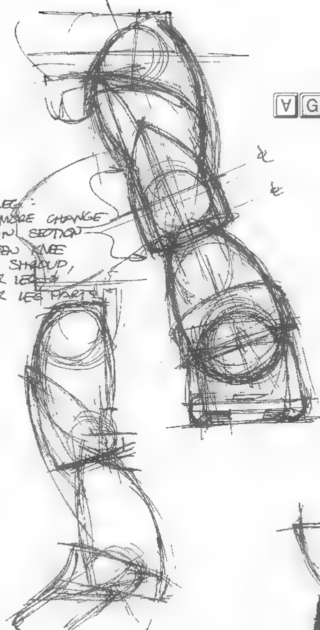
M-B
ⱯG037

M·C
∀G038

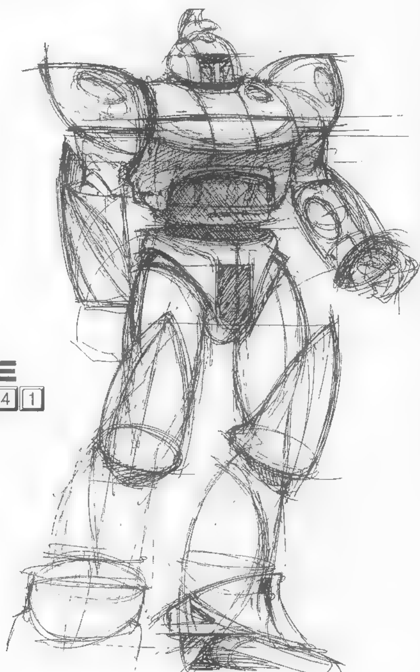


M-D
∀G039




LEG:
MORE CHANGE
IN SECTION
BETWEEN KNEE
JOINT SHROUD,
UPPER LEG,
LOWER LEG PARTS

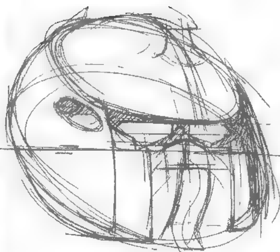
∀G040



M-E

∀G041



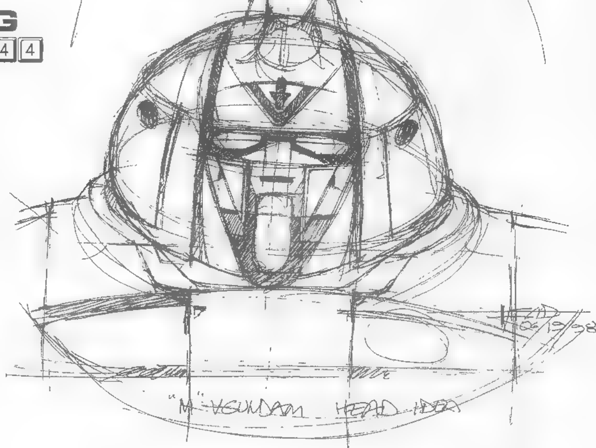


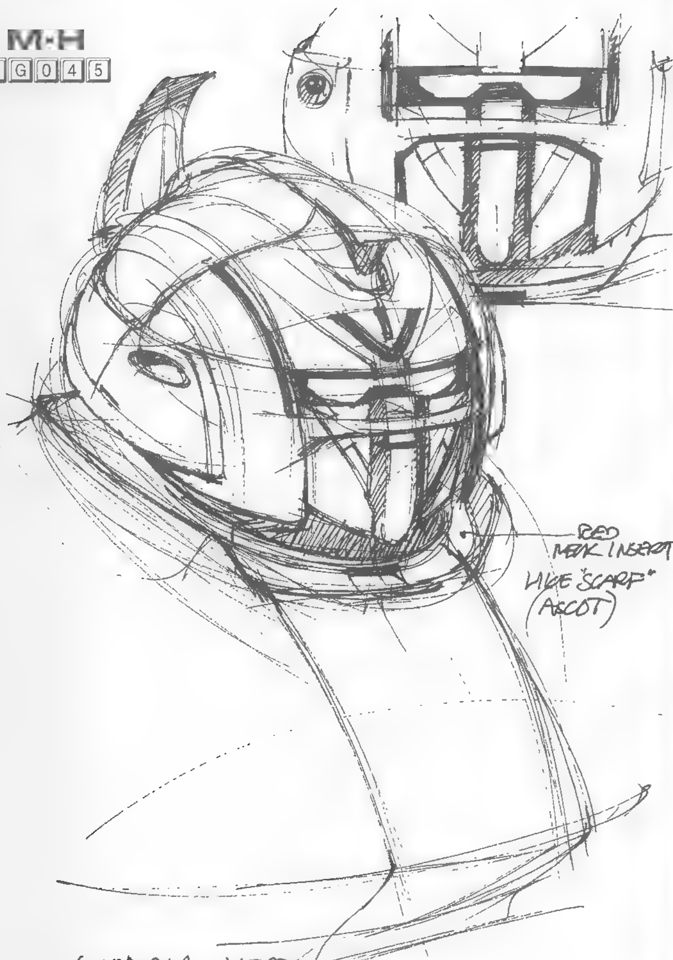
∀G043



M-G

∀G044





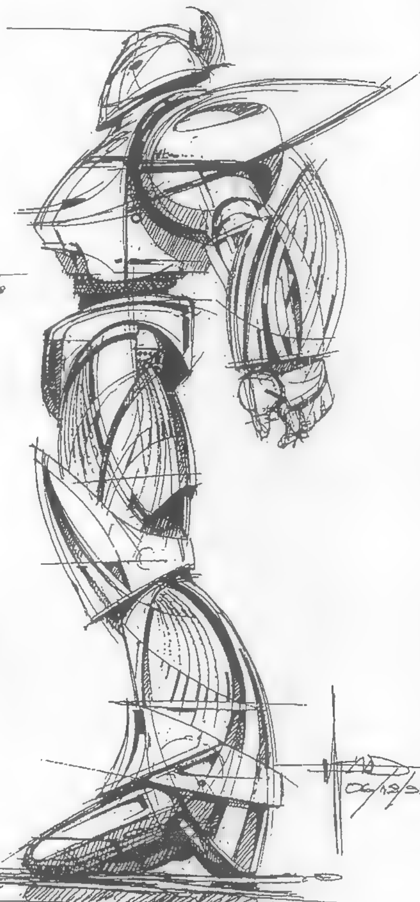
~~∀GUNDAM~~ HEAD:
"FLOATING" BAR ACROSS
"NOSE" FEATURE:
LAYERED "CHEEK" PLATES:
HELMET

M-J
∀G046





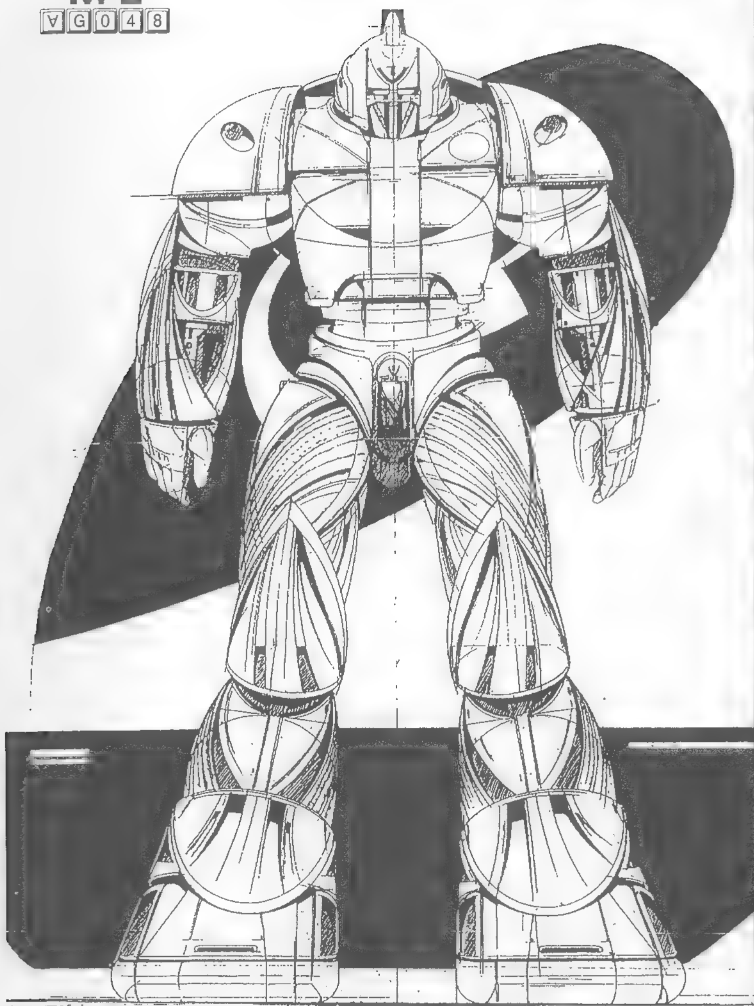
∀GUNDAM
REVISED



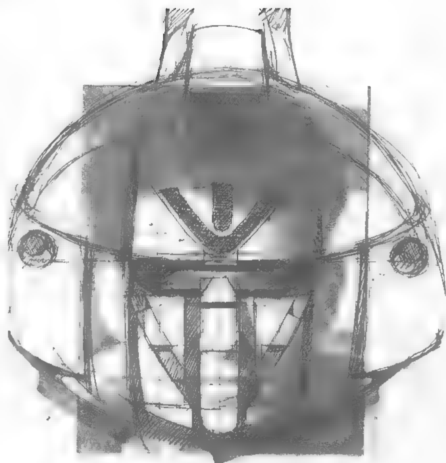
M-K
∀G047



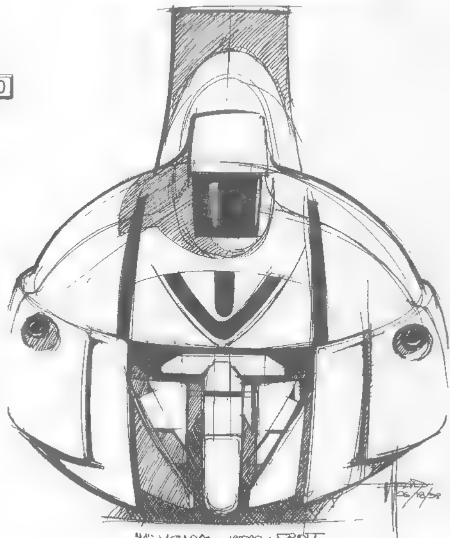
MEADO-SAN · VERSION : ∀GUNDAM


M-L
∀G048

∀G049



∀G050



M-M
∀G051



"MEAD" ∀GUNDAM HEAD:FRONT VIEW(ALT.)

M-N
∀G052



'MEAD'∀GUNDAM HEAD:FRONT VIEW

TURNING POINT

25.JUNE 1998

富野総監督よりの修正指示メモ。あまりにラディカルな第1回提案に対し、あえて保守的な軌道修正を指示。保守的とはいえ、サンライズ若手スタッフの総意でもあり、後に正しい判断であったといえる。

from YOSHIYUKI TOMINO to Mr.SYD MEAD

ミード氏の第1稿をいただいた月曜日は、小生もスタジオの設定関係の若者たちもカルチャーショックを受けて、思考が作動しませんでした。

最低1日はクッションをおかなければ、討論することもできなかったのです。

ショックを与えられるほどの力をもっている原稿ですから、若者たちはミード氏が何を考え、どのようにデザイン化しようとしているか検討してくれました。

あまりにも考えることが多く、新鮮でスリリングな数日を我々は体験しました。

そこでまず我々が知ったことは、我々は、旧来のガンダムのデザインとそのポリシーに囚われ過ぎていたと認識を得たことであり、文化の違いがもつものがある、という認識でした。

次に得た認識は、SF的に洗練していくとミード氏のようなデザインになり、かつ、大河原、堀口の提案を含んだものを融合させ、完成させるデザインというのはこのようなものであろう、という合意でした。

このようなものを提供していただけたことについて感謝します。なによりも、ミード氏のような方が全力をもって、我々が発したコンセプトであるモビルスーツのデザインに取り組んでくださった事実を獲得できたことで、我々のプライドを高めてくれたという喜びがあります。

この事実だけでも、我々は胸を張れると感じました。本当にありがとうございます。

ミード氏の原稿がもつガイドラインは、今後の10年以上生き続ける強力なコンセプトであると信じています。

その上で、業務として、また、市場に対してデザインの実現化についてどう考えるか、どのように改善していくかということは、現実的な問題として残っています。

これについては、とりあえず市川さんに口頭で伝え、それについて、ミード氏も同意する部分があるというファックスはいただきました。

しかし、口頭で伝えた部分はあくまでも小生のファースト·インプレッションですから、概括的なものでしかありません。なにしろ、カルチャーショックのなか、思考力が停止している状態に近いところで電話したものですから……。

以下、我々の見解を申し上げますが、前提は、市場を形成する性癖はクリエーターの感性とは違う、ということです。

どのような作品であれ、「世間に広く受けいれられるもの」と「いいもの」は違う、という現実に直面せざるをえないのです。

ガンダムを製作するということは、商売的に成功しなければならず、その利益によって我々の原稿料も発生するのですから、市場の好みを考慮する必要がありますし、作品が発表される形態についても考慮する必要がございます。

まず、市場は保守的だということです。

1960年代でしたか、トヨタのカー・デザイナーがファースト・バックを目指したにもかかわらず販売の観点からセミ・ファースト バックが採用されて、商売が成功したという例を小生は知っています。

フォルクスワ ゲンのビートルが、今日まであの第2次大戦以前にデザインされたビ トルを越えたという事実には出会っておりませんし、ローバーのミニ クーパーも同じようなデザインであろうと考えます。

ダグラスDC 3を越えた旅客機は、ボーイング(BOE NG)のジャンボだけでしょうが、あれも10年以上使用されて認知されたデザインだと認識しております。

ガンダムは、20年現役であったデザインです。

ここの事実は、製作者、原作者の好みを超えた要素が内含されてしまっている素材である、と理解しなければならないということです。

この市場の好みを端的にいえば、「ミ タリー趣味」につきます。ミリタリーの空間、ミリタリーの質感、それを構成している線(外形を形作るもの)の格好良さです。

これは、SF的な要素やフィーリングとは異質なものです。

昨今のハリウッドの作品でも、純粋にSF的なものはヒットしませんでした。『ブレードランナー』も『2001年宇宙の旅』も、大ヒットではなかったと認識しないと、仕事を間違える、と自戒します。好きな作品をこのように言わなければならないのが、市場を考えるということだと考えます。

乱暴な言い方をすれば、メカ ニカルな感覚がいい、という一般的な着想はミリタリズムにあるといってもいいかもしれません。(あくまでもモビルスーツの問題として)

その背景にあるものは、マシーンそのものについては、「機能が分かり易いデザイン」であり、時代性について考察すれば、現実では、ミリタ ー的なものが否定され、その存在が希薄になっていますから、憧れの対象として、今後ますます成熟する好み(嗜好)になるであろうと予測します。

つまり、エンターテイメントの世界では、ますます隆盛するジャンルだと思うのです。

大河原デザインの第 のポイントは、たまたまそのミリタ ー感覚を触れる事ができたデザインであったということ。

第 に、彼のブロックと面の組み合わせ(または服を着せるような)原理的なデザインが、絵の上手なアーチストによって、いくらでも格好良くリファインできる要素だけを提供していたという点にあるといえましょう。

その上で、アニメーションの隆盛によって、ロボット的なマシーンがキャラクター(人格化)し得る表情とシルエットをもっていたという点が、重要なポイントです。

ですから、

M-JとM-Kのシルエットは、グレート！です。

まったく新しいシルエットを提供してくださっていますので、モビルスーツの新しい系譜として使えます。

さらに、キャラクタ 性についていえば、O-Dの機能説明の図案は、モビルスーツのユーモアな側面から想像のできるキャラクター性が認められます。

ですから、これから予測できることは、ミード氏にも、キャラクターとしての新しいガンダムは描ける、という断定です。

以後のまとめ方、思考の働かせ方は、ミード氏のSF的に思考とセンスをセーブして、表面的なラインをミリタリー的に改変しながら、キャラクター性を創作するということでしょう。

しかし、冒頭で述べたように、ミード氏の工学的なセンスによってまとめられたO-J、O-Kの秀

抜なアイデアは、絶対に採用していただかなければなりません。
「面」の問題については、セル・アニメのもつ表現の不自由さと何十人ものアニメーターに描かせることを考慮して、凹凸感を取り入れる必要があると認めていただきたいのです。

ミード氏は絵描きですから、ご自分の筆で質感を描くことができますが、この点は、アニメでは決定的に期待できません。それに、CGでは流行っている金属面の「写り込み」は、この物語では採用しないつもりです。塗装にしても材質そのものも光を反射する性質はないとしたいのです。
姿形は、中肉中背のハンサム、スリムなキャラクターを獲得するためのデザイン化ということです。肉体のくびれるところはくびれ、出ているところは出ている普通の感覚を持ち込んで下さい。
女性は人間に興味をもちます。人形好きということです。本来、女性の市場を考慮する必要はないのですが、機械好き、ミリタリー好きの男性でも、本能的なヒーロー願望があるのですから、キャラクター性の創造という点は充分に考慮しなければなりません。
ボディビルダーが、一般的嗜好から離れて一部の趣味に陥っているのは行き過ぎたマッチョマンさがあるからで、強すぎてはいけないということです。

ミリタリー的な指向は「機能が分かり易いデザイン」の格好良さなのですから、O-し、O-Kの機能が、外見的なデザインからも予測できるものであればベターということです。

以上、思い付くままに書きましたが、総論的にいえば、ガンダムという主人公モビルスーツのデザインは、キャラクターを創作するために、SF的処理は極力我慢して、人形としての顔をのせて、兵器を外装にすることでアニメ・メカ(ANIME・MEKA)にする。つまり玩具です。
そして、ミード的SF処理を施されたモビルスーツや、背景モビルスーツは、その周辺部に配置するという考え方です。
とはいえ、現在の段階でミード氏に∀ガンダムのリファインはしていただかなくていいとは考えておりません。
近日中に、大河原氏からも堀口氏のベクター・ドノズルのコンセプトを取り入れたデザインが出ると思いますので、それをベースに再度お考えいただければいいのではないか、とも考えます。

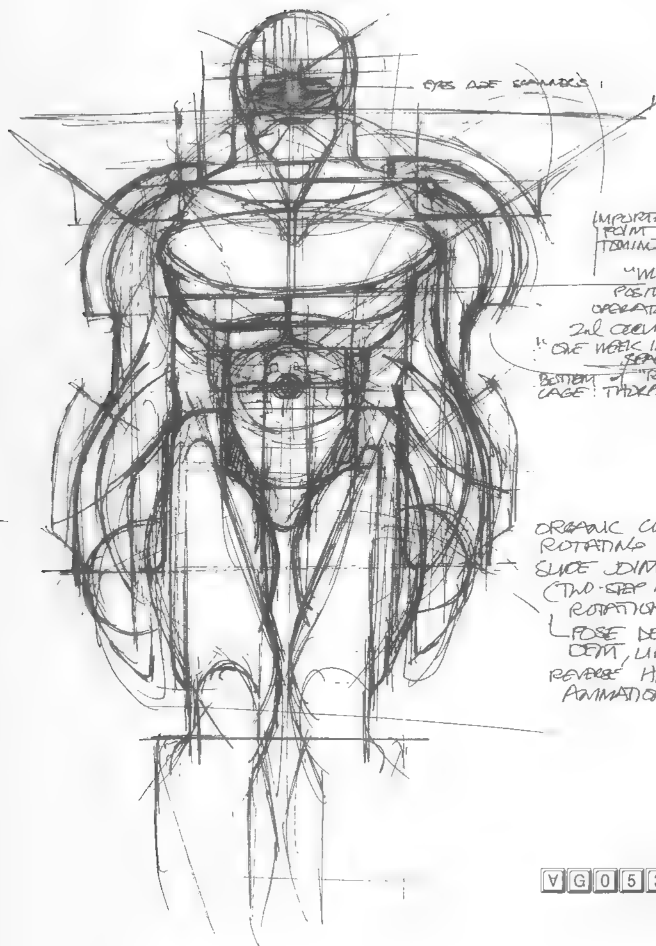
余談となりますが、当方は零戦の改造をお願いしたつもりだったのに、グラマン・ヘルキャット以上の爆撃機を提案されてしまった、という印象があるということをお伝えいたしておきます。

1998年6月25日　富野由悠季

Order from SUNRISE,INC.

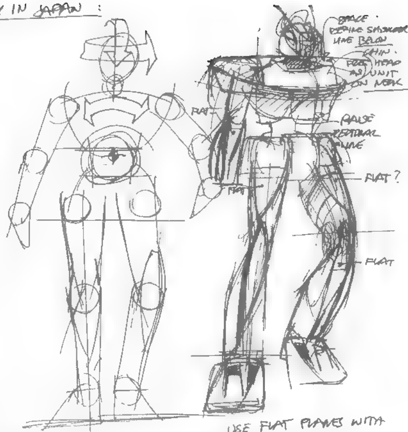
1.JULY 1998

脚部ベーンの構造補足、第1回提案デザインに対し、ベーンの構造をより"インダストリアル"に検証・補足した図解メモを送る。


EYES ARE SCANNERS
IMPORTANT POINT: TIMING
"WOMB" POSITION of OPERATOR of 2nd OCCUPANT
"ONE WEEK IN SPACE"
BOTTOM of "RIB" CAGE: THORAX.
ORGANIC CURVES:
ROTATING SLIDE JOINTS?
(TWO-STEP AXIAL ROTATION)
POSE DEPENDENT, LIKE REVERSE HIERARCHY ANIMATION

∀G053

ONLY IN JAPAN :



USE FLAT PLANES WITH CURVED EDGES FOR SHADING CUT-OFF: (ANIMATION DRAWING):

CHARACTER NOTES :
"O" VERSION.

TUESDAY : JUNE 23 '98

- RECEIVE COMMENTS FROM TOMINO VIA FAX TO MIEKO (TRANSLATED)

- MEETING WITH KOICHI INOUE / MIEKO & MR MASADA @ RALEIGH.

GUNDAM IS MORE "SLEEK" THAN "ENEMY" CHARACTERS.
THINK OF KARATE / KICK BOXER RATHER THAN MUSCLE-MAN, WRESTLER, SUMO - ETC. ——

HEAD HAS TO TURN, LIKE "TURRET"; HAS AN EFFECT ON VERT. AXIS : ALSO, NEEDS A NECK :

BODY HAS SEPARATE CHEST & WAIST AS DISTINCT PARTS :

HIP : EXISTING "OTHER" CHARACTER WITH "BRIEF" OR "SPEEDO" - TYPE HIP GIRDLE : THINK OF SOME VARIATION ON THE SEGMENTED SKIRT IDEA ——

FACE : GUNDAM HAS TO HAVE "FACE" INSIDE THE HELMET : CHARACTER IS POWERFUL BUT BENIGN — EYES — "NOSE" — MOUTH (WITH CHEEK BONE LINE ?)
DEFINATELY A "PERSONA" INSIDE THE HELMET :

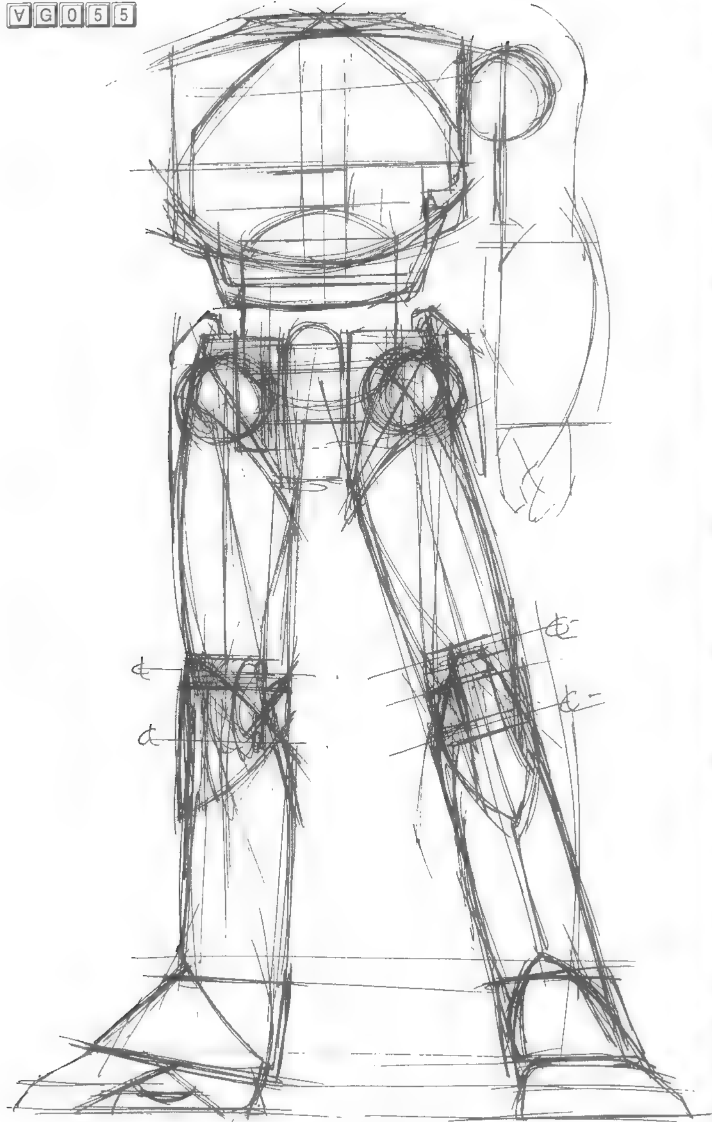
KEEP JOINTS SLIM : KEEP LEGS & ARMS THINNER —

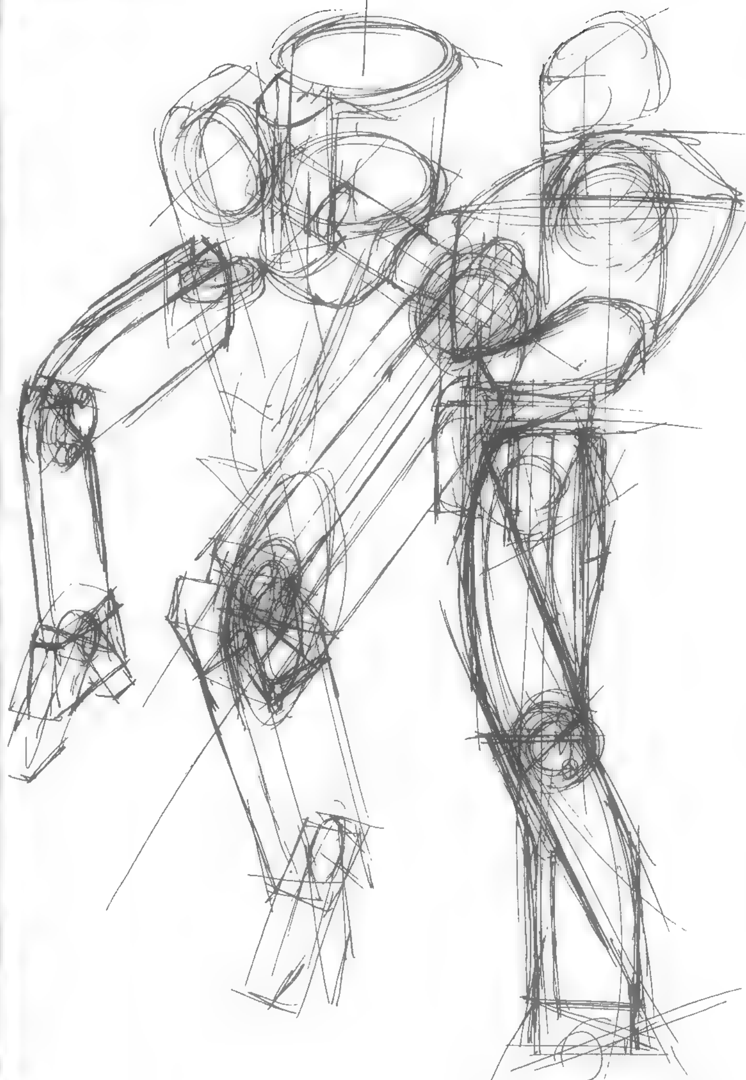
HELMET ANTENNA : KEEP ? MAYBE RETRACTABLE :

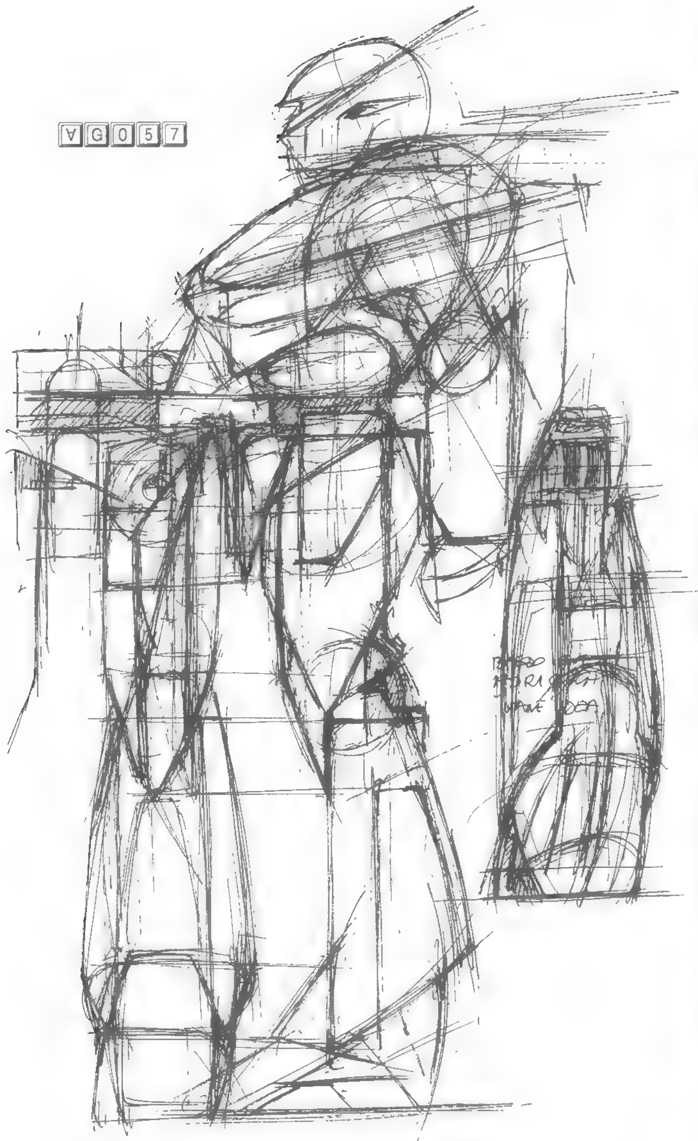
FOR ANIMATION :
SIMPLIFY FOR WEEKLY SERIES (20 MIN EPISODES)
SHADING LINES AS SURFACE FACETS (REASON FOR FACETED CHARACTERISTIC) :
ALSO, REFERENCE FOR ANIMATER DRAWING :

ANIMATORS TREAT GUNDAM AS AN ANATOMICAL FIGURE "CLAD" TO LOOK LIKE IT DOES : —

(OVER)


∀G055




AG057

VG058



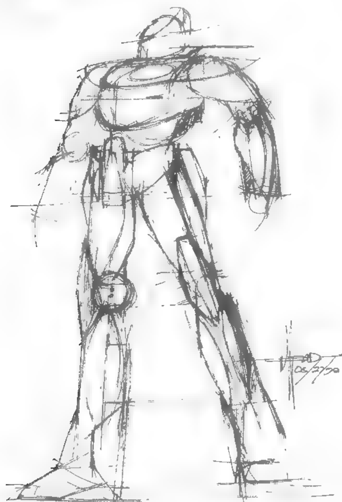
∀G059



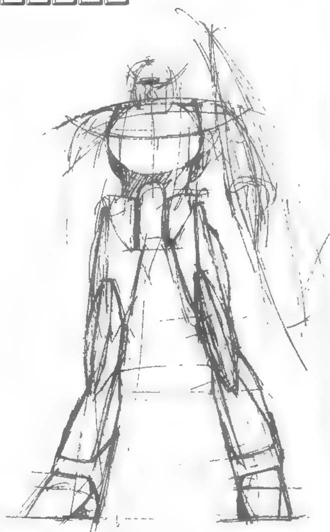
∀G060



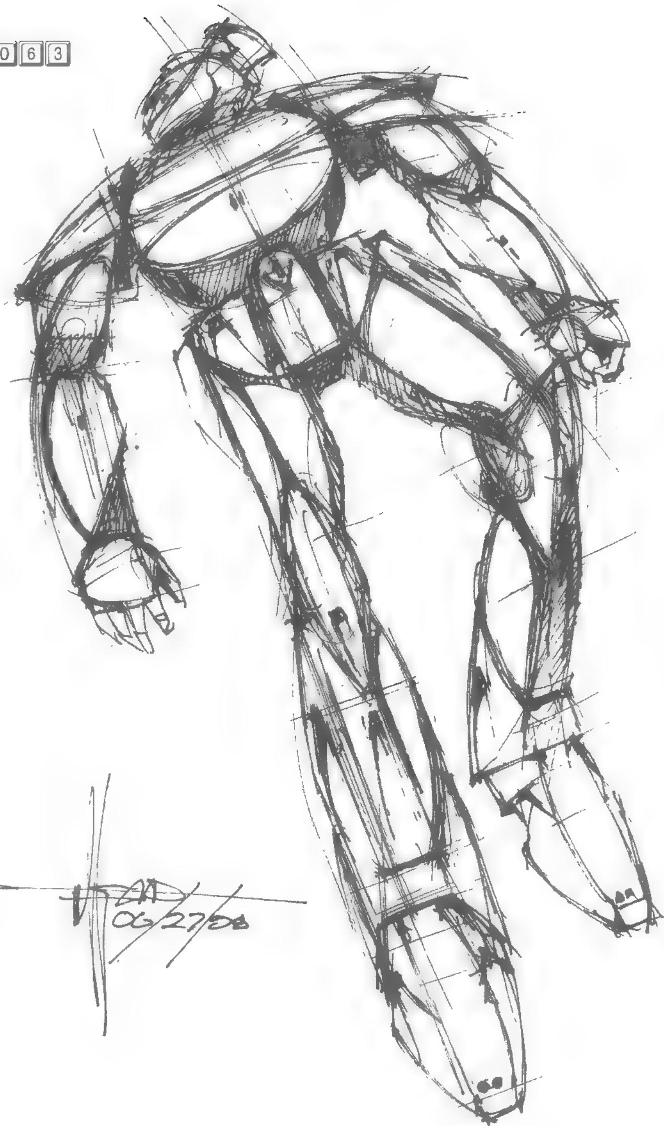
∀G061

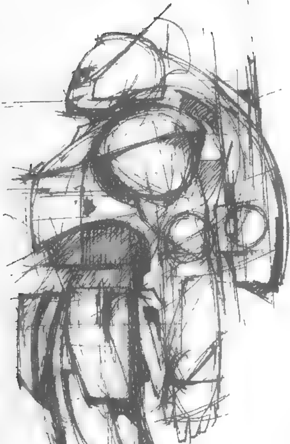


∀G062



∀G063

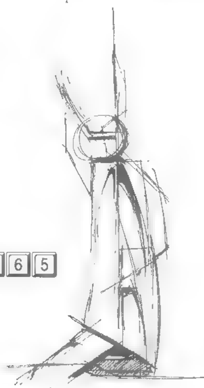




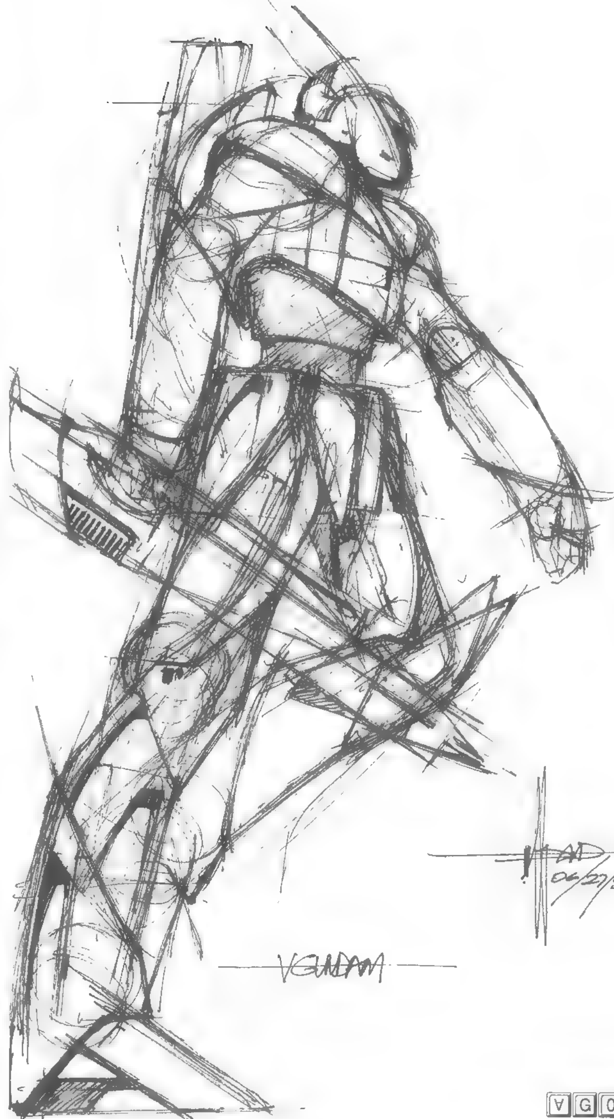
∀G064



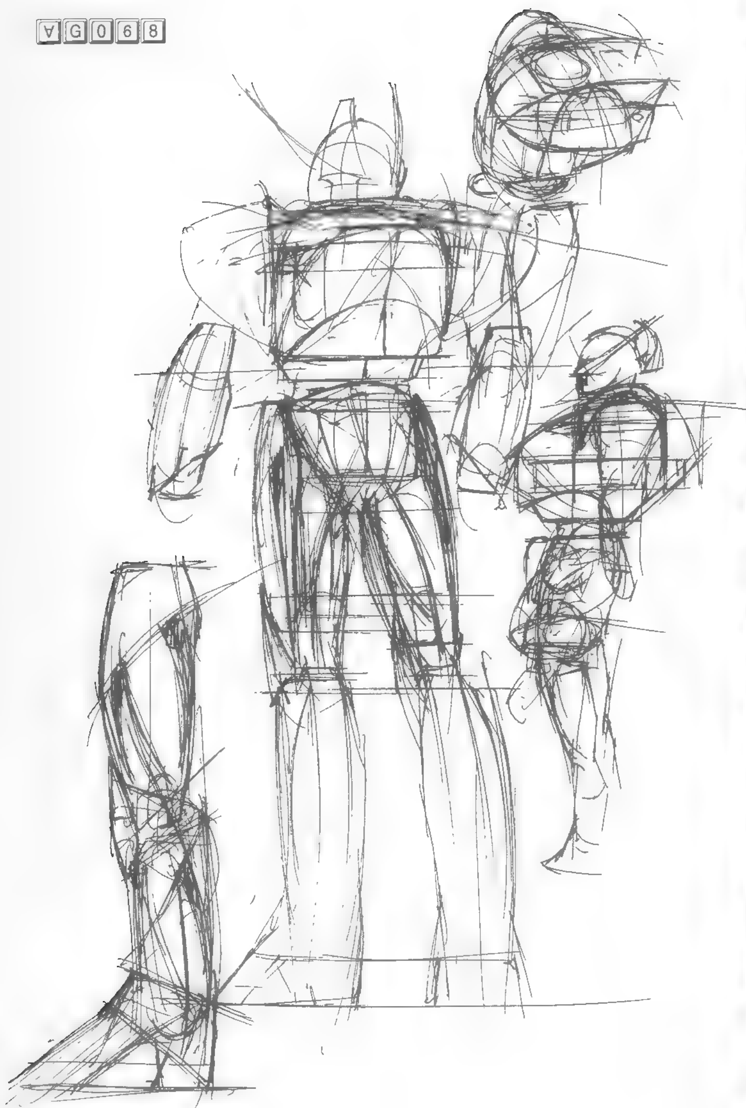
∀G066

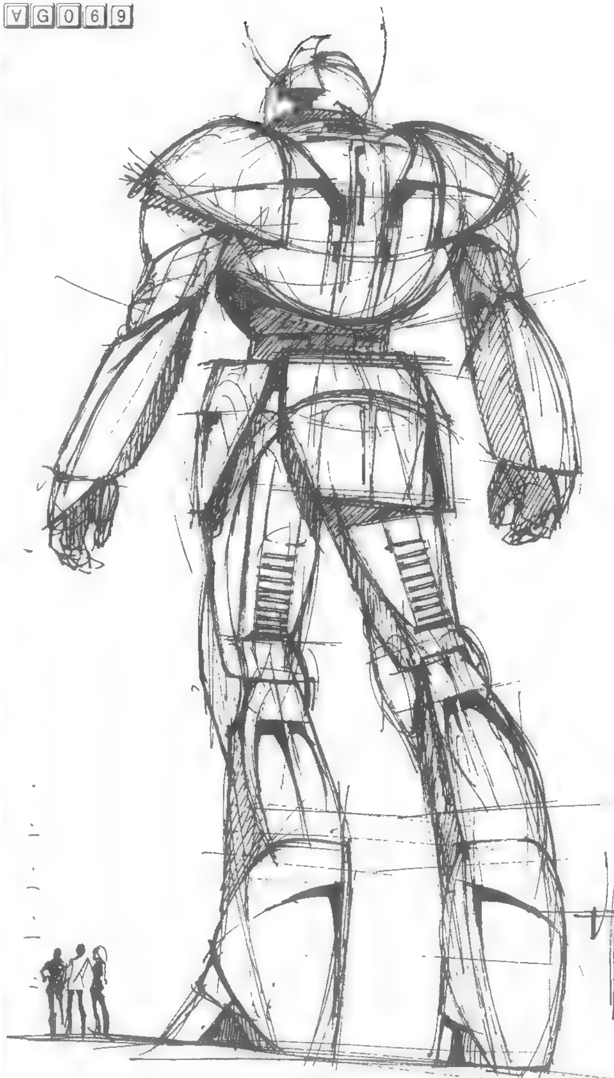


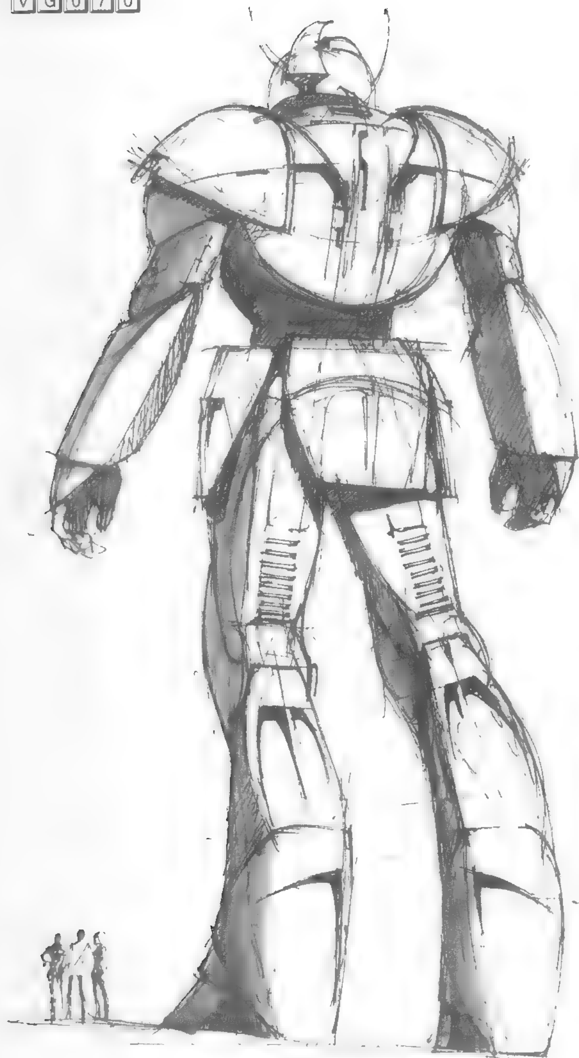
∀G065


06/27/98
∀GUNDAM

∀G068




VGUNDAM :
06.27.98


∀GUNDAM

VGUNDAM
SUMO
FLAT
DIANA COUNTER
MILITIA ROBOT
4LEG
BANDIT
TURN X

HEAD IS TARGET ACQUISITION: SIGNAL RECEPTION & TRANSMISSION. VISUAL FIELD MULTIPLE SPECTRUM WAVELENGTH SCANNER:

SHORT RANGE WEAPON: EACH SHOULDER PLATE

UPPER ARM IS TARGETING ALIGNMENT FOR FOREARM PACKAGE

MAIN WEAPONS: EACH SIDE:

MISSILE RACKS:

UPPER BODY SUPPORT RING (TURRET)

LEG SYSTEM PIVOT ℄

FORE ARM IS MOUNTING RACK FOR ACCESSORY WEAPONS:

AD 06/20/96

"M" SERIES: 2nd GEN

VGUNDAM:

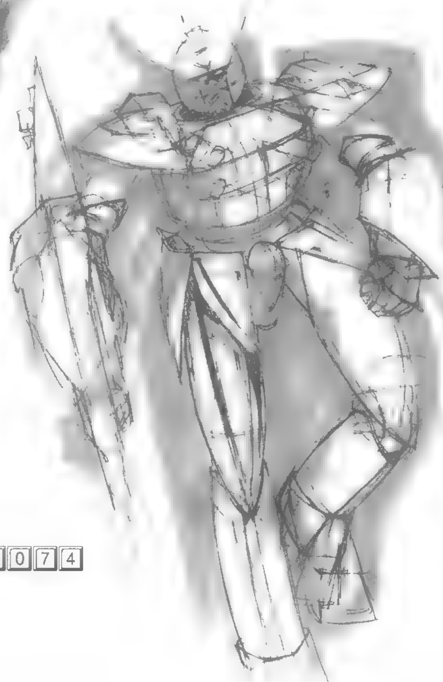
"VANE" IDEA: LONG ELEGANT OVERLAID PLATES:

∀G072





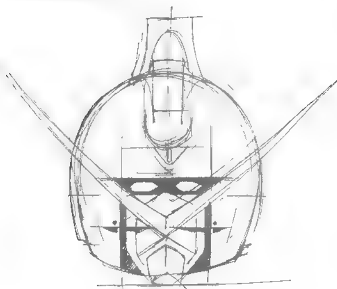
∀G073

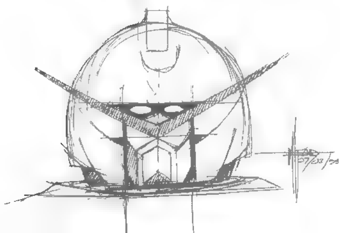


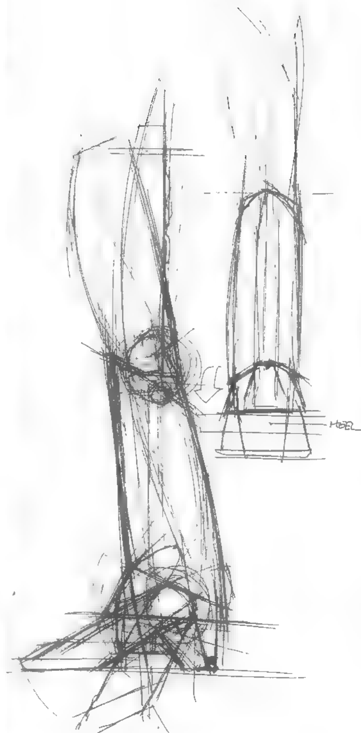
∀G074

∀G076

∀G075







∀G077



∀G078

∀G079



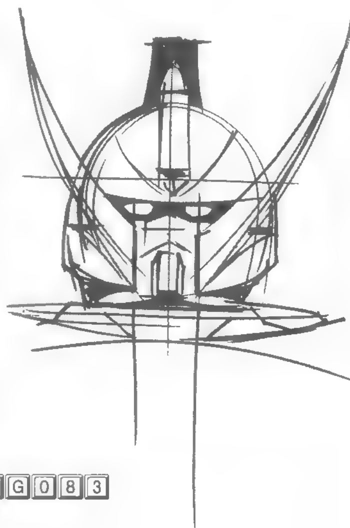
∀G080

∀G081



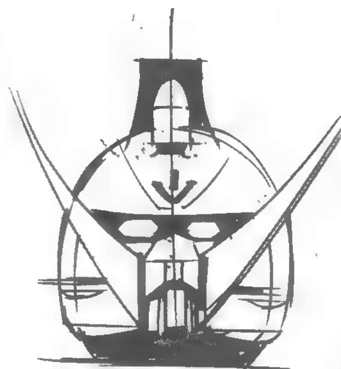
∀G082

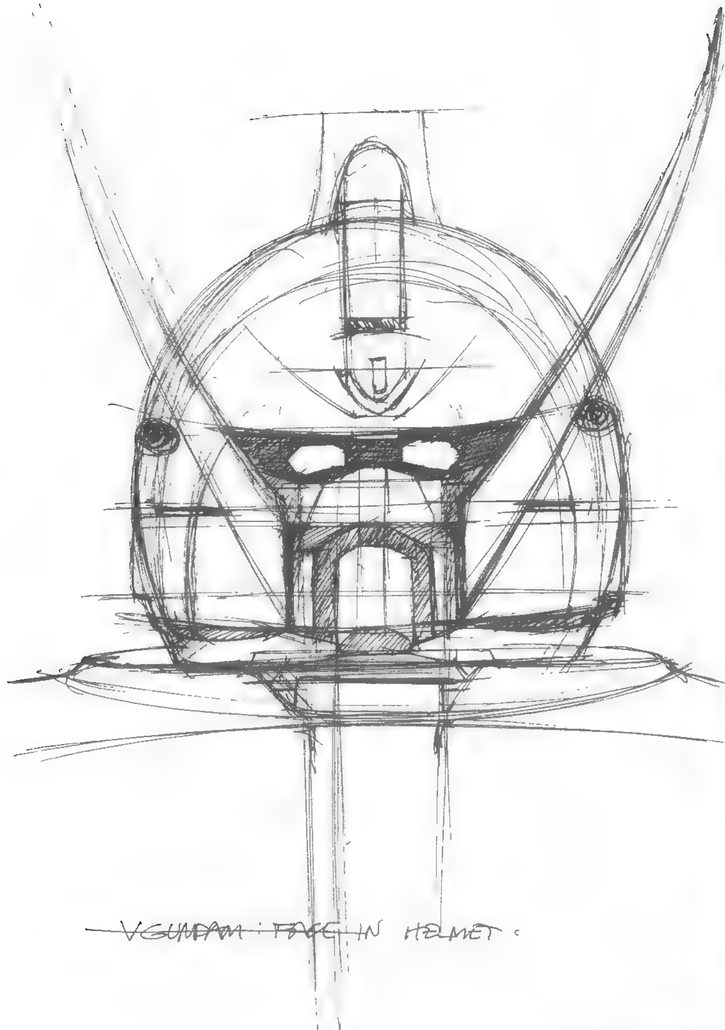




∀G083

∀G084




VGUNDAM FACE IN HELMET

"O" VERSION 2nd Presentation

8.JULY 1998

6月25日の富野メモ、7月1日の脚部補足メモを受けて"O"バージョンとして修正した第2回提案。各部構造が決まりつつある。

"O"バージョンは前回の提出ラフに関して日本側よりいただいた批評をもとに改訂したつもりである。"プレートのような"足のフォーム、"ミリタリー的な"ルックス、そして武器のシステムが具体的にどのように上半身の内部に搭載されているかなど、ガンダムの全体の外観をより"現代的"にするために、今回はシルエットを少しほっそりさせることに集中した。前回の"相撲取り"風から今回のは軽快そうな、キックボクサーや、"空手"の選手に近付けた。(サンライズのミスター・イノウエからも"相撲取り"に見えると言われた。)"M"バージョンはキャラクラーにメカニカルエレガンスをより加えたつもりだ。

シド・ミード

O.1.2a
O.1.2b
このラフドローイングには極端に"切り子面"を入れてみた。そのため、このドローイングは我ながら描くのが困難だった。また、フレームのなかのキャラクターの動きを複製するのに"簡単"になるように軽いシェードをヒントとして入れてある。

O.2.2
上半身は(武器のシステム用に)プレートのセパレーションがあり、今までのガンダムをすっきりさせてみたスケッチである。ひと目でガンダムというブランドのシルエットとプロポーションだとわかるようにアレンジしてみたスケッチである。脚はプレート("ベーン")で成り立っており、スケッチ上でもベーンが組み合わせてあるように描いてある。ひとつの個体のブロックではない。デザインの方向性からすると、この"ルックス"はひとつの大きな変更である。真剣に検討していただきたい。アニメーションとしてキャラクターを描くうえで必然的に新しいアプローチが伴うことになるであろう。左の前腕には付属の"武器"が取り付けられており、"ロックオン"した場合にどう見えるかを描いたものである。

O.3.2
これは上半身の表面図である。クイック・スケッチ。ミサイルの配置は(スケール的に)頭部、エンジンシリンダー、そして腕の取り付け部分に合わせてある。

O.4.2
上のスケッチは上半身にマウントした頭部を上から見たスケッチである。下の図はミサイルの配置とキャノン砲のポジションの内部アレンジメント、またエンジンシリンダーの配備を示している。エンジンシリンダーは、上半身と脚のセクションの取り付けの中心である。

O.5.2
上半身の後の表面を描いた最初のスケッチである。ミサイルやキャノン砲の武器がどのように位置するかを示したものである。今回ガンダムが武器システム

を使用する際にはこうした新世代のジェット戦闘機のようなもののほうが洗練されていると思うのだ。こうしたマシーンが今回はすべて完全に内蔵されている。ということで、ミサイルの配備はリローディングとファイアリング・プレッシャー・キャップで示してある。上のスケッチは下へ向けたもので、下のスケッチは上に向けたときのスケッチである。

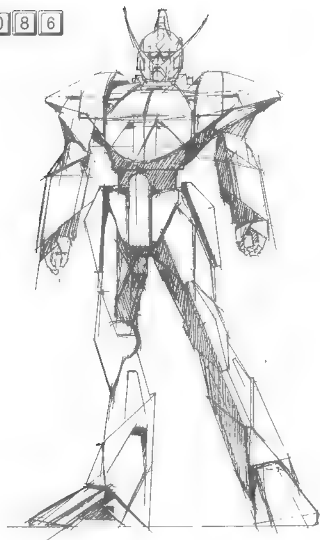
0.6.2 ガンダムの背中のアイデアの別のスケッチ。下のスケッチには下半身のセクションも描いてみた。

0.7.2 このスケッチはガンダムの上半身のセクションである。ミサイル(の配備)のプレッシャードアのアレンジメントと2つ(ツイン)のキャノン砲のコンデンサーのカバーを示している。メカニカルのディテールがこんでいるほうが"かっこいい"だけでなく、"武器システム"に見えるというところからこのアイデアにした。ガンダムの正面(ガンダムを前から見たときの)はスリーク(ごちゃごちゃ、でこぼこしていないということ)でスムーズにし、背中は逆に非常にメカニカル(なルックス)であったほうがいいと思う。

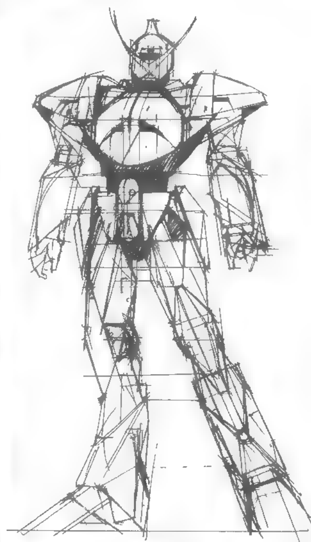
0.8.2 後ろから見たガンダムの全体図。上半身のメカニカルなディテールと脚のシステム。ミスター・ホリグチの"ダブルヒンジ"のアイデアを膝のジョイントを用いて膝のジョイントを露出させてみた。

0.9.2 これは"0"バージョンにおけるガンダムのバックからの全体図である。大きめのショルダーキャップ、上半身の武器システム、下半身のスラスター・ベントに、非常にメカニカルな戦闘用マシーンに徹した武器システムを搭載した前腕の"裏側の部分"を描いてある。

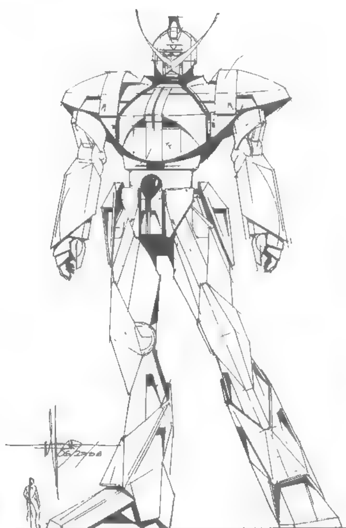
∀G086

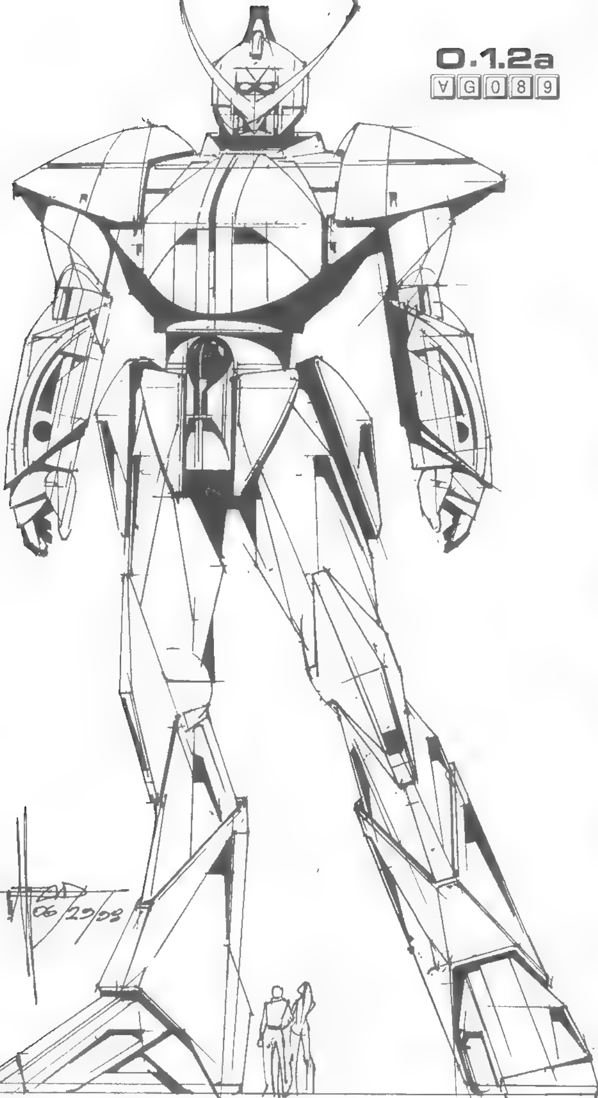


∀G087

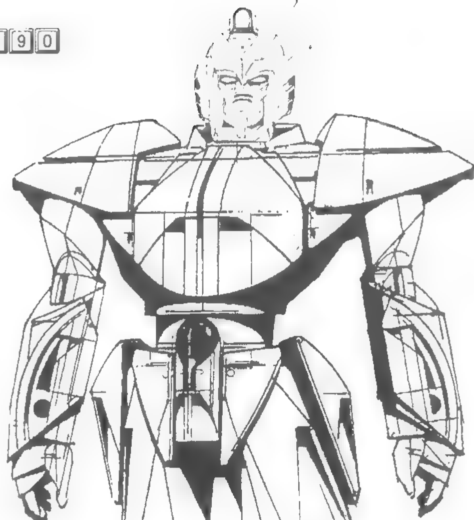


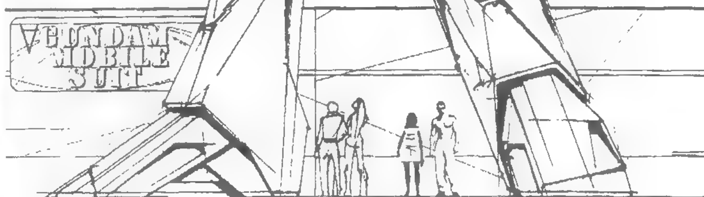
∀G088



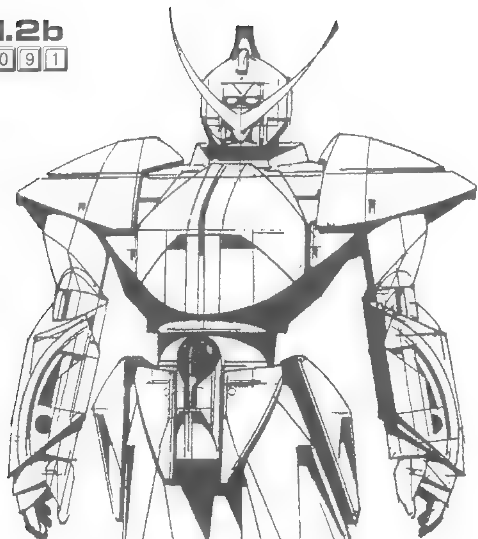

0.1.2a
∀G089
06/29/98
VGUNDAM

∀G090





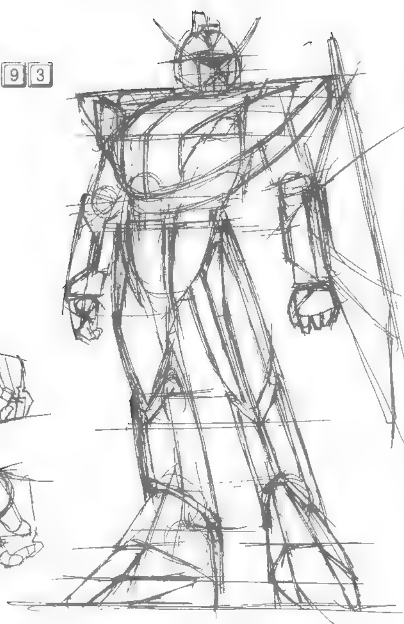





∀GUNDAM
MOBILE
SUIT



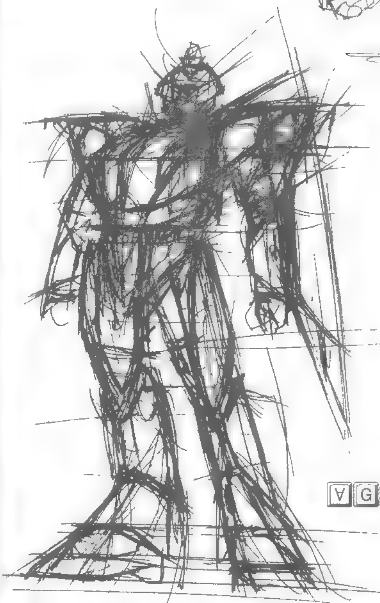
∀G093



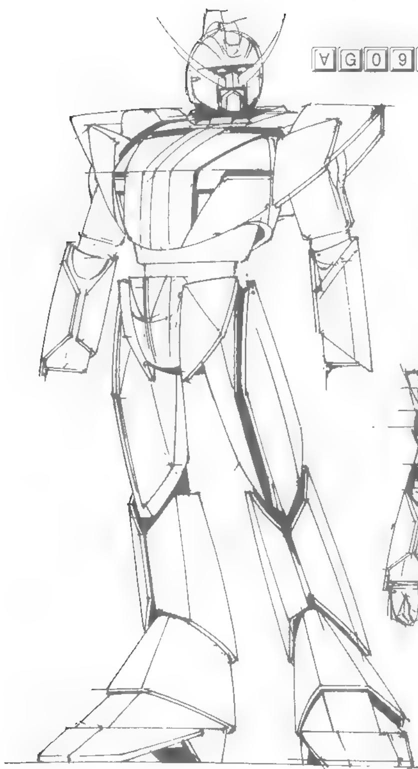




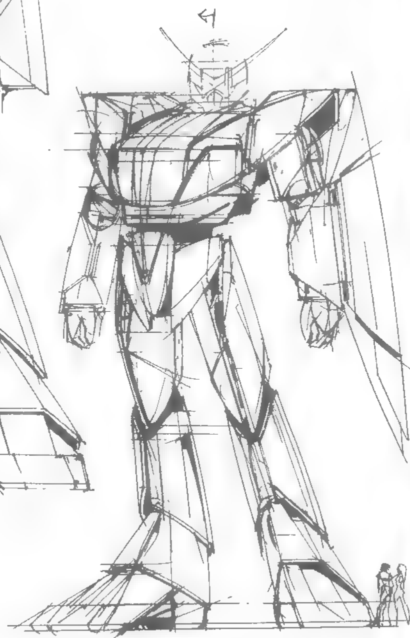




∀G092



∀G094



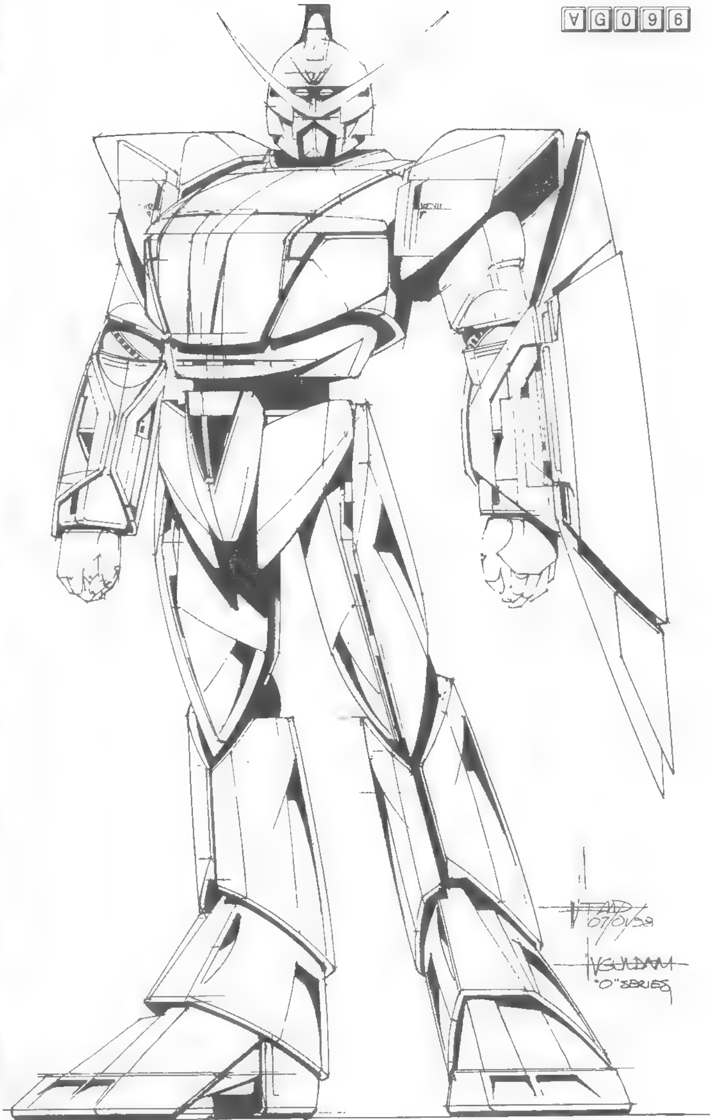
UNOBTANIUM

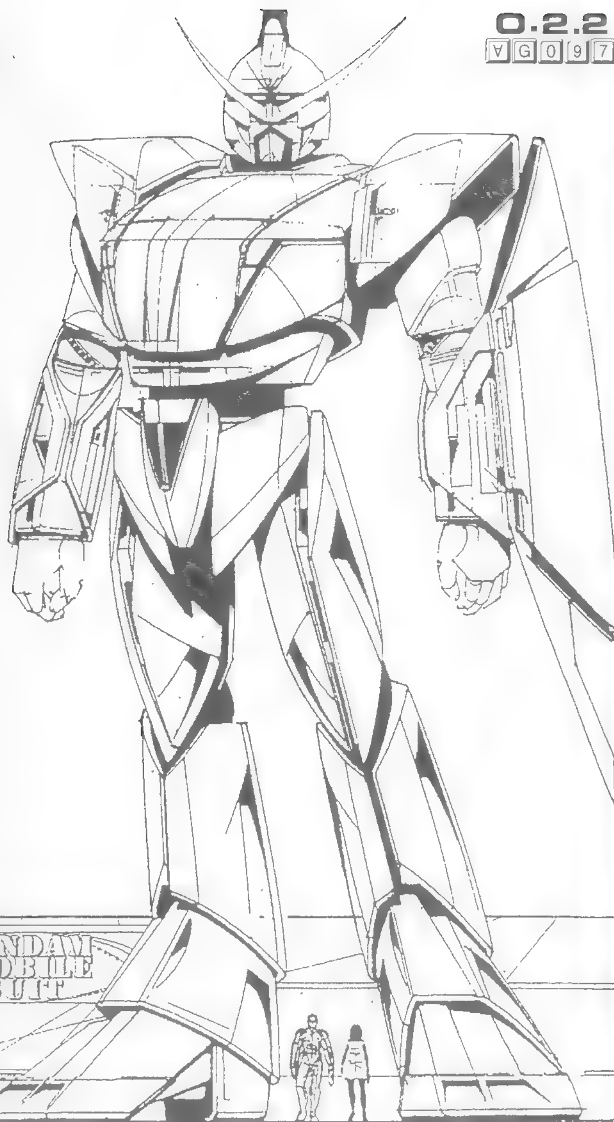
UNEXPLAINIUM

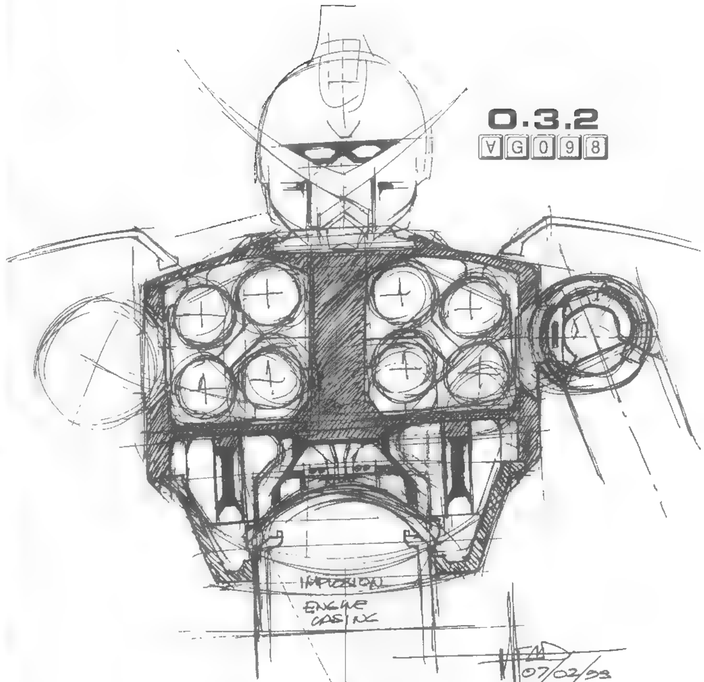
(JET) FIGHTER ∀GUNDAM

∀G095

∀G096




0.2.2
∀G097
∀GUNDAM
MOBILE
SUIT



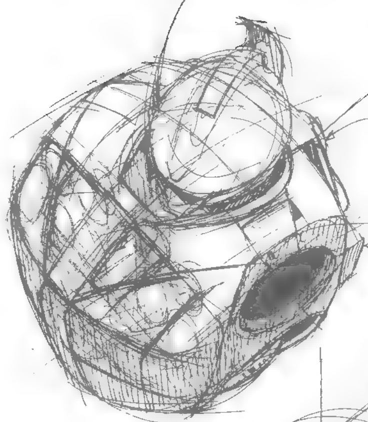
SCHEMATIC: ~~∀GUNDAM~~
UPPER BODY
CHASSIS:

UPPER BODY IS A STRUCTURAL SHELL WITH TWO MISSILE RACK CHAMBERS: CENTER STRUT IS JOINED TO A HORIZONTAL 'DIAPHRAGM' SEPARATING THE MISSILE CHAMBERS FROM THE MAIN CANON CHAMBER: THE ENERGY BLEED MANIFOLD ON TOP OF THE IMPLOSION ENGINE IS LOCATED BETWEEN THE MAIN CANON:

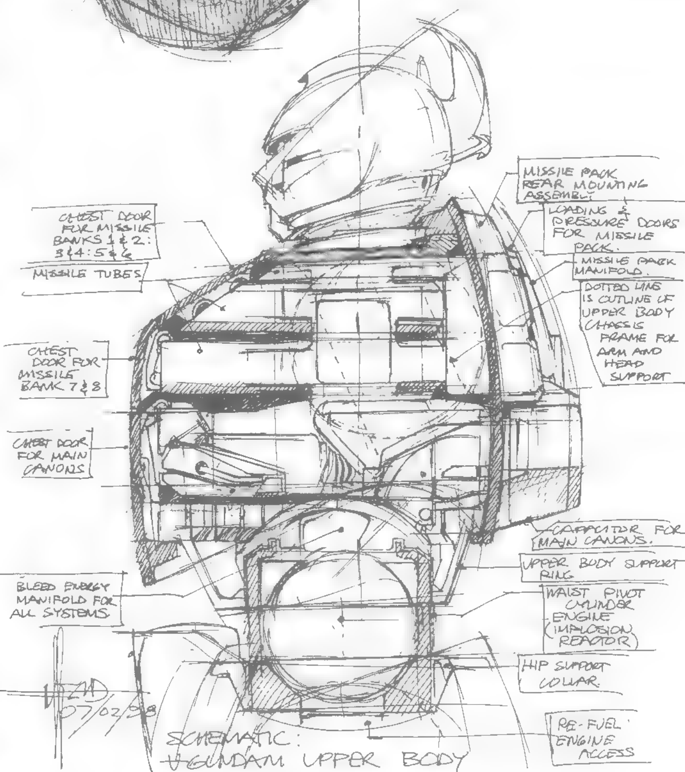
ARMS: THE ARM ASSEMBLY LOCKS INTO THE UPPER BODY SHELL WITH THE SHOULDER RING ASSEMBLY. POWER IS TRANSFERRED BY THE SHOULDER SOCKET INDUCTION RING

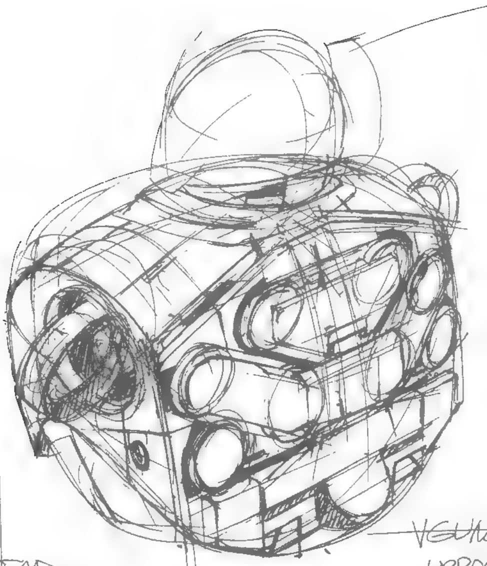
CONTROL CAPSULE

CHASSIS
UPPER BODY
WEAPON PLATFORM


MISSILE PACK ASSEMBLY
MOUNTED MAIN CANON CAPACITORS

0.4.2
VG100

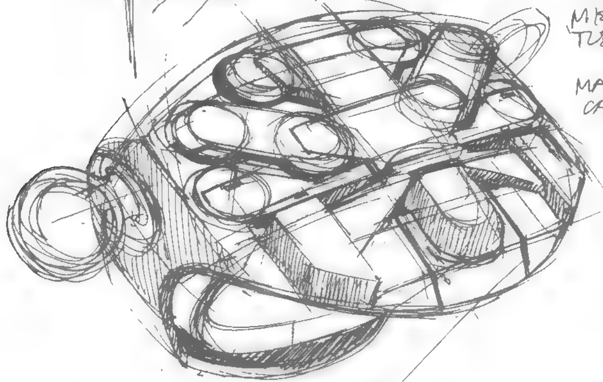

CHEST DOOR FOR MISSILE BANKS 1 & 2: 3 & 4: 5 & 6
MISSILE TUBES
CHEST DOOR FOR MISSILE BANK 7 & 8
CHEST DOOR FOR MAIN CANONS
BLEED ENERGY MANIFOLD FOR ALL SYSTEMS
MISSILE PACK REAR MOUNTING ASSEMBLY
LOADING & PRESSURE DOORS FOR MISSILE PACK.
MISSILE PACK MANIFOLD.
DOTTED LINE IS OUTLINE OF UPPER BODY CHASSIS FRAME FOR ARM AND HEAD SUPPORT
CAPACITOR FOR MAIN CANONS.
UPPER BODY SUPPORT RING
WAIST PIVOT CYLINDER ENGINE (IMPLOSION REACTOR)
HIP SUPPORT COLLAR
RE-FUEL ENGINE ACCESS
07/02/98
SCHEMATIC: V-GUNDAM UPPER BODY

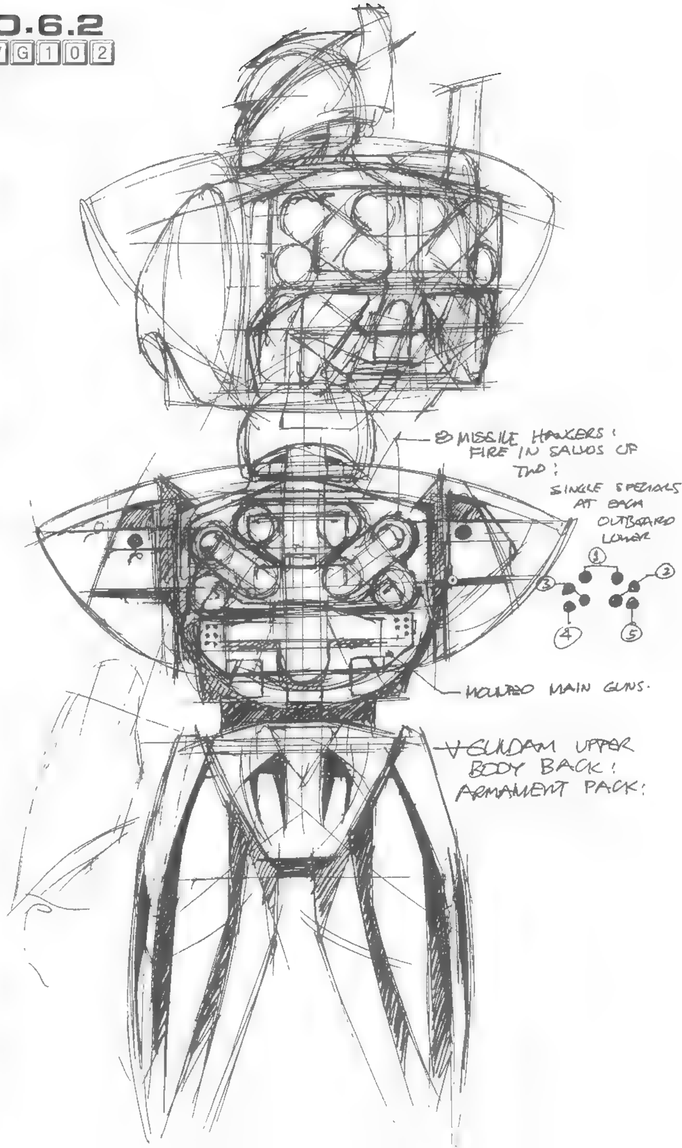


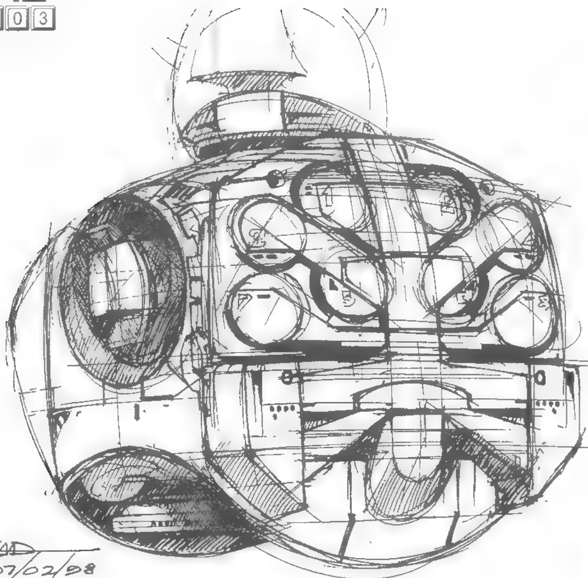
VGUNDAM

UPPER BODY
ASSEMBLY :
MISSILE
TUBE DOORS
&
MAIN CANON
CAPACITORS :

07/02/98




8 MISSILE HAWKERS: FIRE IN SALVOS OF TWO:
SINGLE SPECIALS AT EACH OUTBOARD LOWER
1
2
3
4
5
HOUSED MAIN GUNS.
∀GUNDAM UPPER BODY BACK: ARMAMENT PACK:



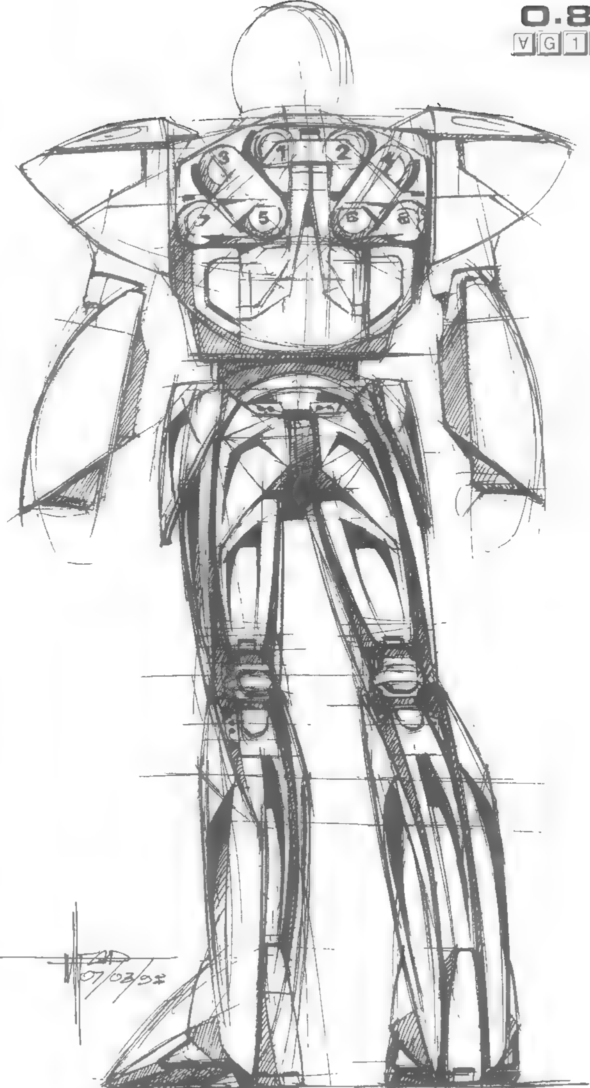
~~∀GUNDAM: UPPER~~ BODY.

BACK:

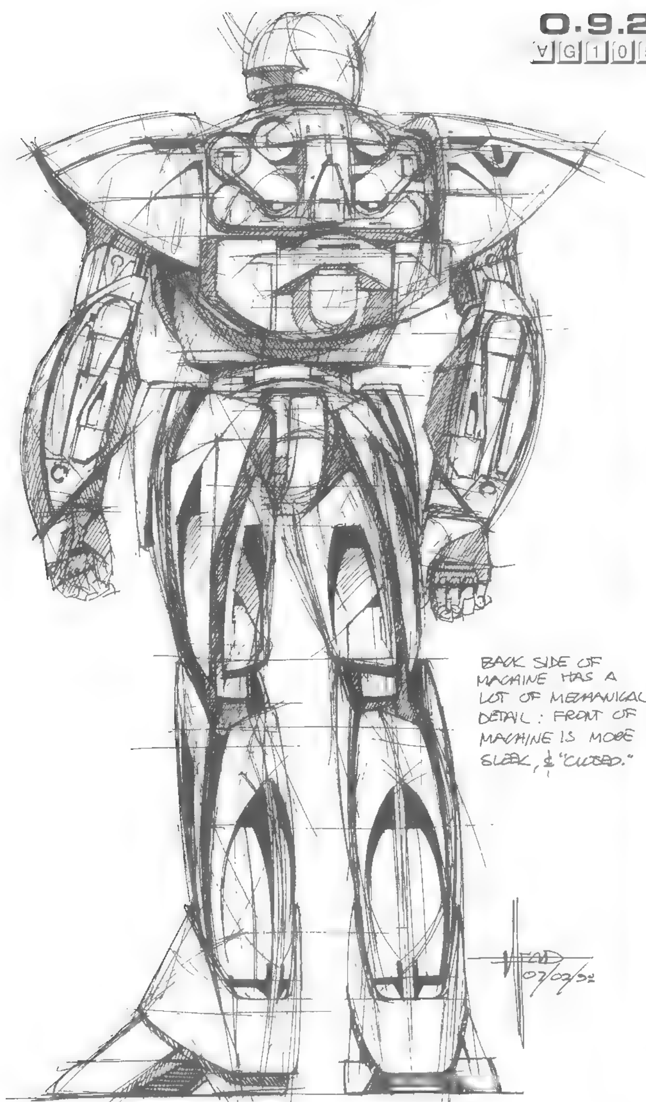
EIGHT (8) MISSILE TUBE PRESSURE COVERS ARRANGED IN PAIRS (1 THROUGH 6) & TWO SINGLE TUBES FOR SPECIALTY MISSILES.

LOWER SET ARE FIXED LONG RANGE CANONS WITH CAPACITOR BRIDGE:

D WHEN THE "INTERNAL" WEAPONS ARE ALL FIRED, ∀GUNDAM DOESN'T LOOK "EMPTY" OR "DAMAGED" — 'INCOMPLETE...'



V GUNDAM : BACK VIEW!


BACK SIDE OF
MACHINE HAS A
LOT OF MECHANICAL
DETAIL : FRONT OF
MACHINE IS MORE
SLEEK, & "CLOSED."
07/02/98
VGUNDAM : REAR VIEW

"M" VERSION 2nd Presentation

8.JULY 1998

6月25日の富野メモ、7月1日の脚部補足メモを受けて"M"バージョンとして修正した第2回提案。各部構造が決まりつつある。

保守的に、そして(今までのガンダムを)スムーズにするというデザインアプローチの"O"バージョンと比較して、"M"バージョンはよりラディカルである。"O"バージョンセットとは対照的に、私のアイデアは通常的な"蝶番でつなげたブロック群"のアプローチというよりは、"スプライン"(薄く細長い金属板)のラインを導入したものである。これを導入することによりセルアニメーションを描くときの困難は重々承知してはいるつもりだが、何とか両バージョンからの利点を取り入れたコンビネーションが用いられないものかと願っている。

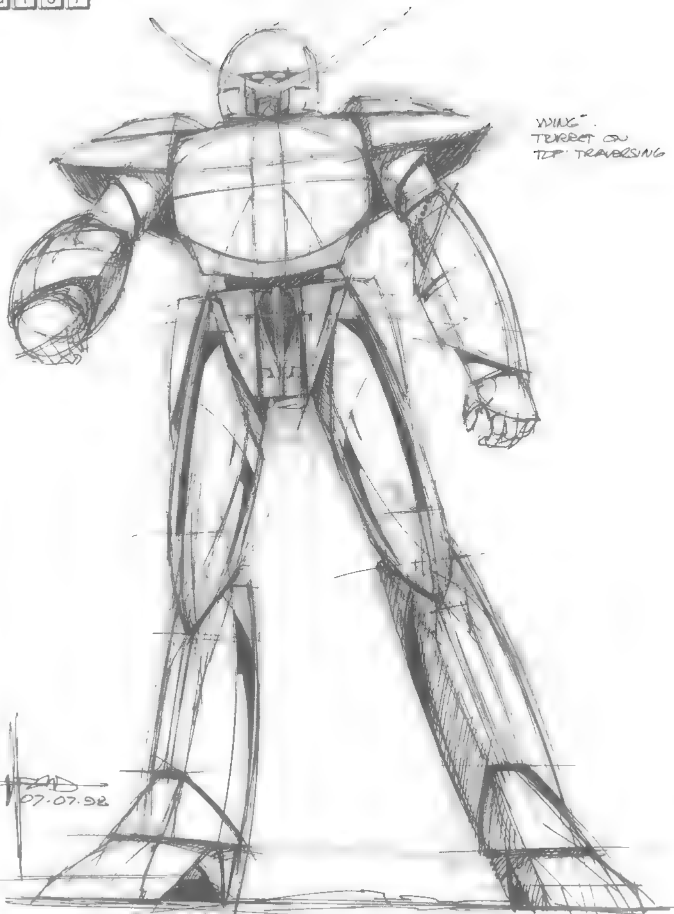
シド・ミード

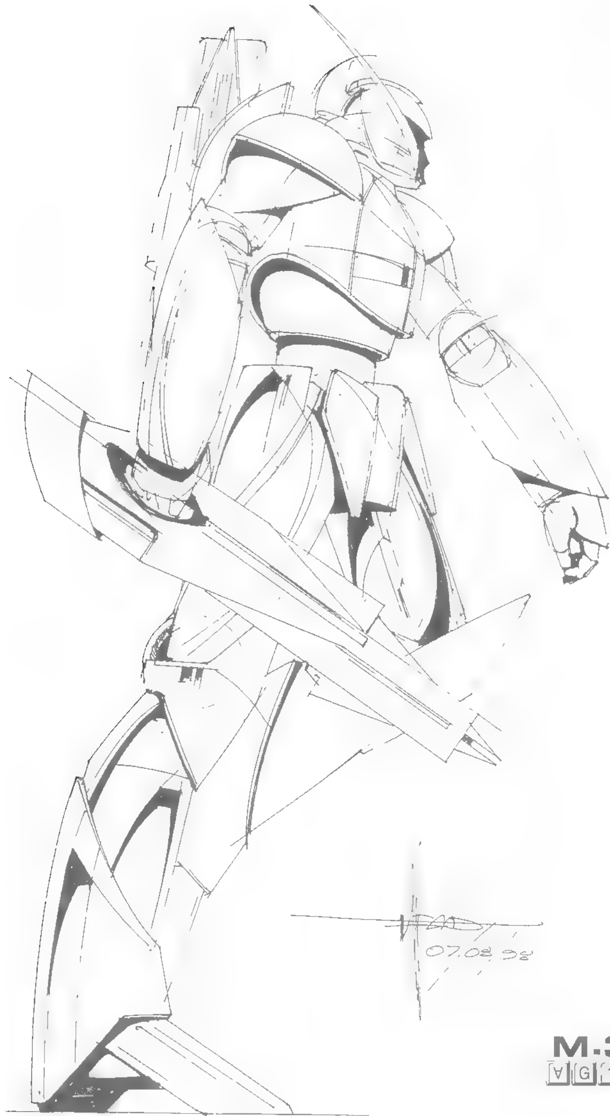
M.1.2 ガンダムの立面図。線の流れを使って、表面のグラフィックと実際の"フォーム"の組み合わせでキャラクターを描いてみた。この姿勢は男性的で、顔面から後ろに流れる優美な"アンテナ"があり、両脚は上肢のスラスター・ベントと下肢のベントが整列している。

M.2.2 これもラフなコンセプトスケッチである。ガンダムはなめらかで、早くて、武装したファイターである。たとえて言えば、恐ろしく速い武装した"戦車"というよりは、超音速機であろう。下肢の前面のベントはスラスターの開口部に位置している。上半身は"O"バージョンで使用している武器ユニットと同様のものを使用できるであろう。

M.3.2 ガンダムが、"エレガンス"さを見せるポーズを描いたスケッチ。ガンダムの全体の外観をうまく"現代化"するにはこういったしなやかなムードが重要に思う。このスケッチでは付属武器のバックパックがある。回転式のラックで、必要時には付属の武器が頭部セクションに横付けするポジションまで回転し、肩から発砲する。


VGUNDAM.
07/07/98


WING.
TURRET ON
TOP TRAVERSING
07.07.98
∀GUNDAM
SLEEK: LINES ARE ARRANGED TO
FOLLOW I-BEAM FLOW CURRENTS
AROUND BODY. PLATES ON LEGS
HAVE A JET AIRCRAFT SURFACE
DETAIL LOOK, RATHER THAN A
"ROBOT" LOOK: (HEY, ∀GUNDAM FLIES!)
'N'CEST-CE
PAS?

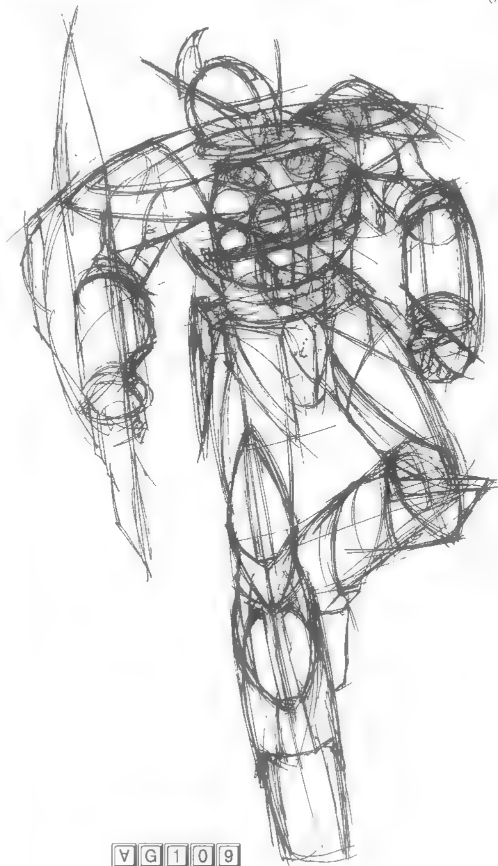

07.08.98

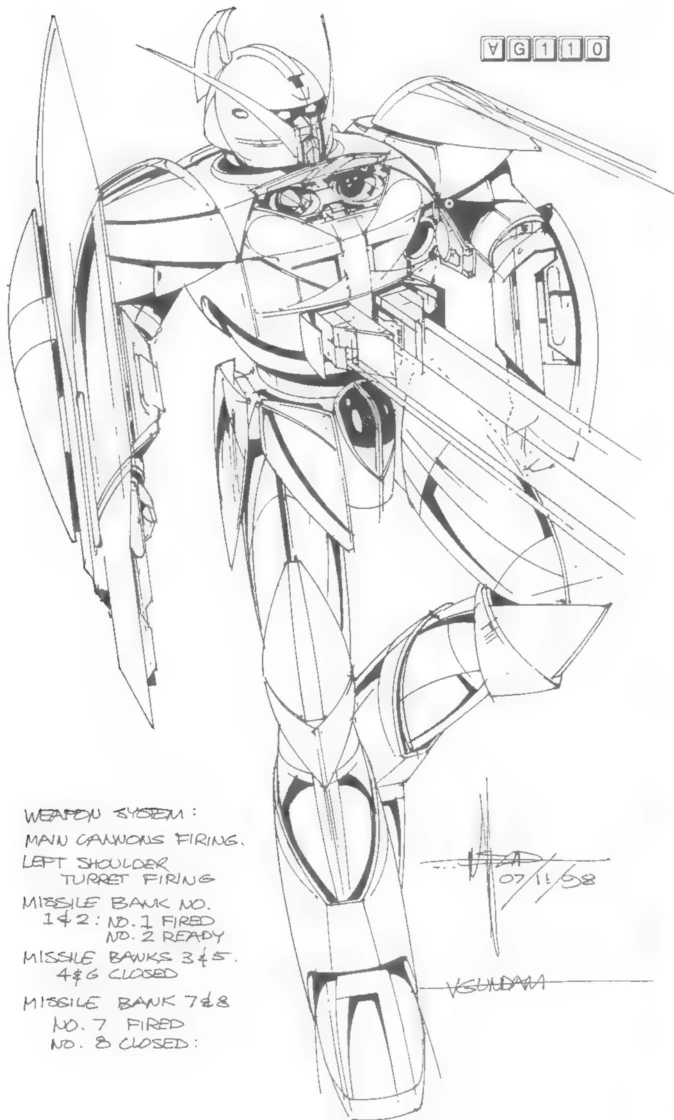
"M" VERSION 3rd Presentation

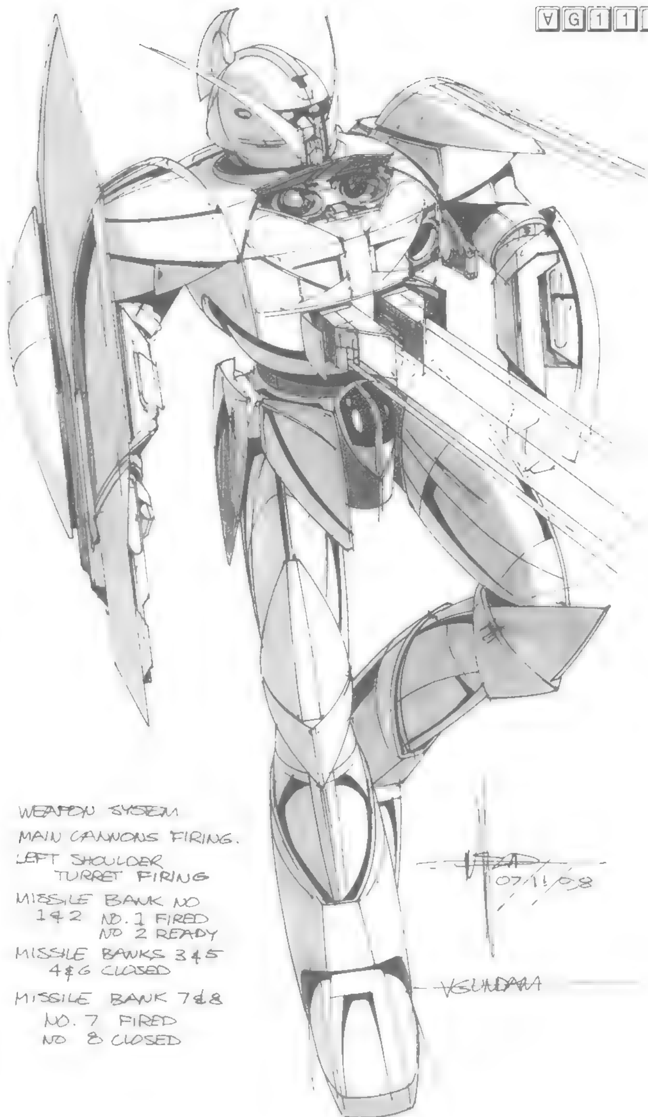
13 JULY 1998

本日、ミードより"M"バージョンのラフスケッチが1点ファックスされていると思います。この正面図のスケッチでは、"顔"の"アンテナ"の位置を変えてあるのと、武器がオープンになっている状態を示したものです。また肩にターレットを加えています。とりあえず本日はこれのみですが、明日もう少し顔の部分(頭部)の研究をしてみるそうです。以上、監督にお伝えください。

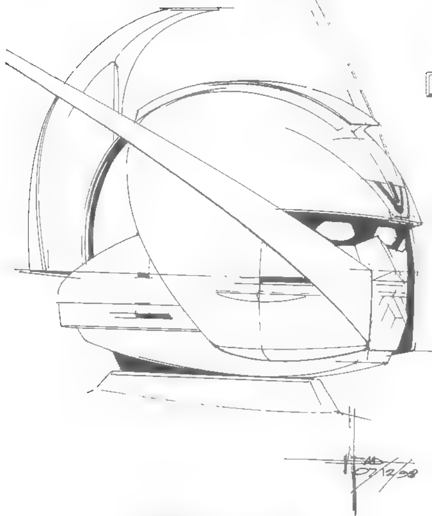
(市川実英子)




AG110
WEAPON SYSTEM:
MAIN CANNONS FIRING.
LEFT SHOULDER
TURRET FIRING
MISSILE BANK NO.
1 & 2: NO. 1 FIRED
NO. 2 READY
MISSILE BANKS 3 & 5.
4 & 6 CLOSED
MISSILE BANK 7 & 8
NO. 7 FIRED
NO. 8 CLOSED:
07/11/98
VGUNDAM

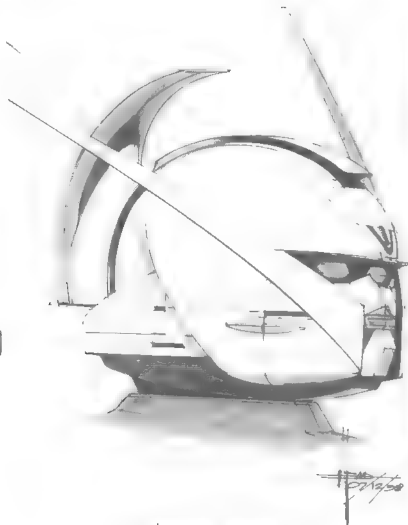

WEAPON SYSTEM
MAIN CANNONS FIRING.
LEFT SHOULDER TURRET FIRING
MISSILE BANK NO 1&2 NO.1 FIRED NO 2 READY
MISSILE BANKS 3&5 4&6 CLOSED
MISSILE BANK 7&8
NO.7 FIRED
NO 8 CLOSED
07/11/08
∀GUNDAM

∀G112

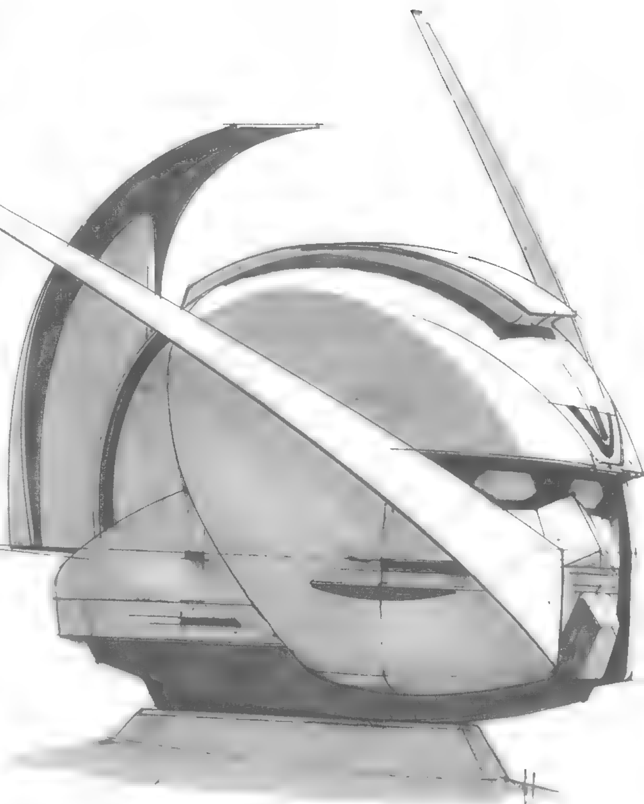


∀GUNDAM : HEAD 3/4

∀G113

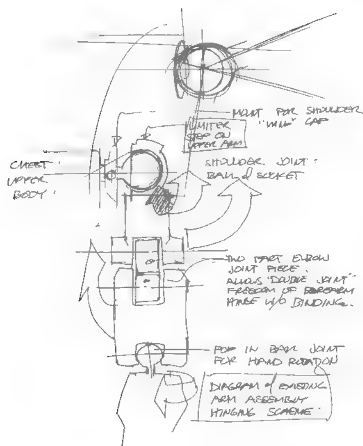


∀GUNDAM : HEAD 3/4

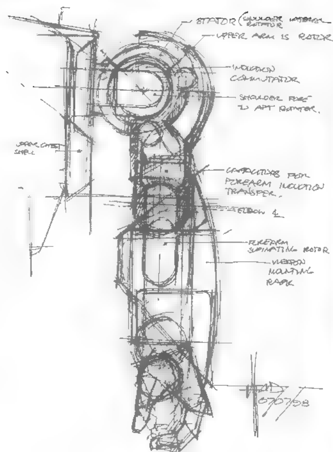


∀GUNDAM : HEAD 3/4

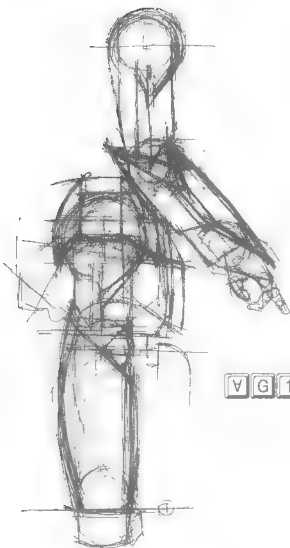
∀G115



∀G116

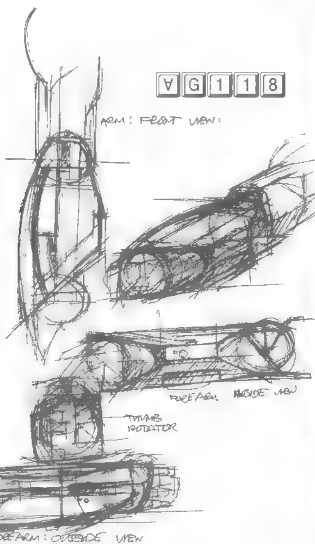


ARM IDEA



∀G117

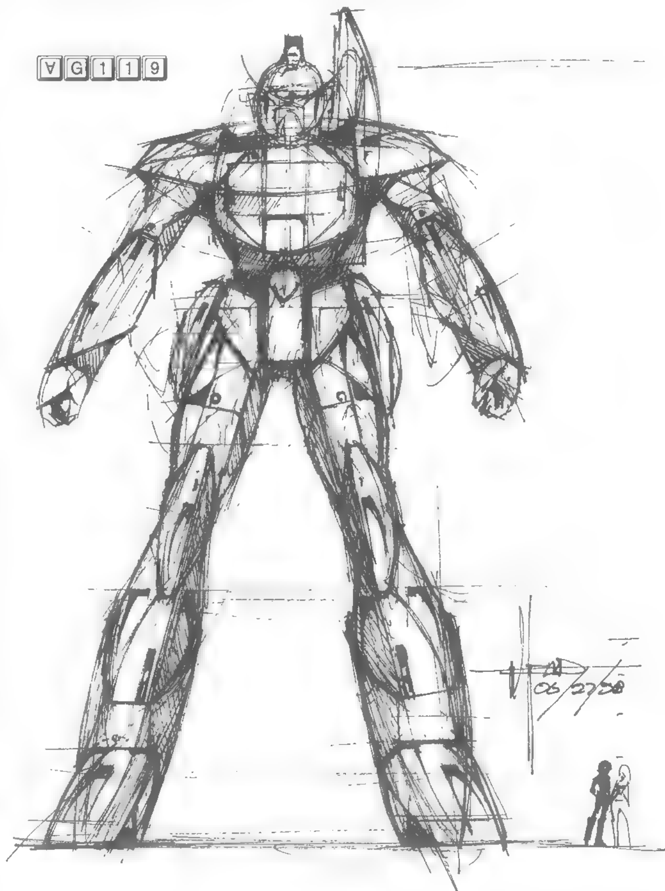
∀G118



"M" VERSION 4th Presentation

27.JULY 1998

依然としてラディカルな1st.修正バージョンに対し、返答に困っていたサンライズに、ミード氏がより"ガンダム"的にデザインをすすめたクイック・ドローイング。ほぼ全体がフィックスしている。



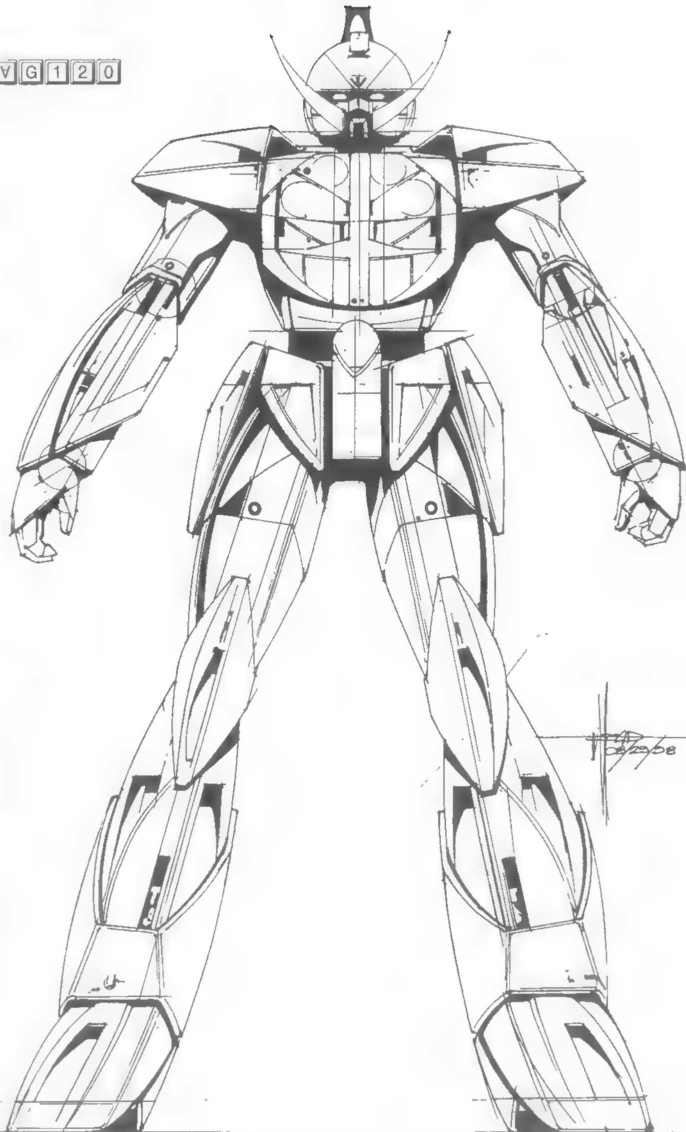
GUNDAM CLEAN DRAWING

29.AUGUST 1998

7月27日のクイック・ドローイング(ブルー)をフィニッシュしたもの。ほぼ確定。この間の1か月は他のモビルスーツをデザイン作業中。

今日堀口さん用にここにお送りするドローイングは7月27日のサンライズ社でのミーティング時に突如私がみなさんにお見せした例のブルーのガンダムのクリーンアップバージョンです。ガンダムのデザインをどうするかの最終決定にこれをぜひ役立てていただきたいと思い、これを堀口さんに送ります。
このドローイングはあのブルーのスケッチ(あれはペンクロスハッチ技法で描いたものですが)をクリーンにしたものなので、これであのブルーガンダムのラインはよりはっきりわかると思います。
このクリーンアップバージョンでは既に了承されているガンダムの"頭部"や(胸のところの)胴体上部にあるミサイル発射用のドアなどのディテールも取り込んでみました。
私としてもこのガンダムのデザインは気に入っています。
私のブルーガンダムのデザインコンセプトはクラシックなガンダムの角ばった部分をキープすること、両脚の上のようの内側にシャープなラインを入れ込むこと、膝のシールドにシャープな切り子面を入れること、手足のセクションをフラットな表面(仕上げ)にすること、です。表面ディテールがデザインコンセプトのまま忠実なのは、このガンダムというのは"人間"に似た巨大なマシーンであり、ただ単なるアーティスティックは"彫刻"ではないからです。
前腕のディテールですが、これは数々の付属武器がロックオンされたスロットにあることを示唆しています。
ガンダムのデザインの最終決定をする上で、これらのドローイングがお役に立てたら幸いです。

シド・ミード


∀G120

Order from SUNRISE,INC.

5.SEPTEMBER 1998

脚部ベーンの最終提案 脚部構造を最終的に"ベ ン"式で修正依頼およびコンセプトの補足。

MILITIA/UTILITY、MILITIA/FIGHTING"FLAT"(これは、ストーリー設定上DIANAに変更になりました)ともに、圧倒されるクオリティで、またDIANA S FIGHTING MACHINEのナノスキン・デザインも、一瞬言葉を失うほどの物でした。(＊DC2 6に関して、私も膝のカバーは直線のほうがいいと思います)

今回送付した物は、私のスケッチと、参考資料の2種です。
もちろん、富野監督、富岡プロデューサー、そして森田さんほか関係各人に確認したうえでお送りするものです。
非常に汚いラフスケッチで大変申し訳ございません。

ガンダムは、ミード氏に描いていただいた最新のデザイン(8/29付け"ブルー"のスケッチのリファイン版"NEW BLUE"。大変助かりました!)と、"O"バージョン(8・2)&(9・2)、それらのほかの上半身のスケッチ、そして"M"バージョン(2・4)、最初の頃の"M"バ ジョン(1・2)(3・2)のラインの考え方を基にしています。

参考資料は、ガンダムの脚部、"ベーン"のコンセプトに関する物です。もちろんよくご存じの内容で、こんな資料を添付すること自体失礼だと監督や森田さんに怒られそうですが、私の考え不足の面をサポートする意味で添付しました。

〈今さらながら、"ベーン"及びそれを備えた脚部のコンセプトについて〉
アニメーションのロボットは、多くが"堅い"もので、もちろんこのガンダムも工業製品ですから、3Dコンピュータグラフィックで描かれる立体物に似てかなり形がしっかりとした立体物であるはずです。しかし、3Dコンピュータグラフィックと人間の手によって作画されたアニメーションは映像表現として違う物であり、アニメーションのある種の曖昧さは3D・CGで再現不可能なところであります。
このガンダムの"ベーン"は、私個人の考えとしてはある意味"おおらかに"アニメならではの誇張でシルエットが変わる "TOM & JERRY"の誇張表現とまではいきませんが、ゆったりとしたジーンズをはいてアクションする人間のような感じにならないか?として発想しました。

それならば、ガンダム本体のデザインはなるべくシンプルなほうがいいというのは、ミード氏のスケッチと同感です。
過去ガンダムは、作品を重ねるにつけ全身に"付属物"が増え、いわば恐竜的進化を遂げてきたので、それをやめたいという意図もありました。しかし、単純にシンプルにする=設定画の線を減らすことではないと思います。また、アニメならではの誇張といっても、筋肉のような柔らかい素材では、保守的な日本のユーザーには受け入れられないでしょう。
そこで、別途参考資料のような、 見単純な円形のジェット戦闘機のノズルも、たくさんのノズル

フラップが動くことによって形状が変わる、という考えから、脚全体が巨大な推進機でありかつノズルである、そしてシルエットが常に変貌する、と考えたわけです。

しかし！
そんなコンセプトが不要なほど、ミード氏のガンダムはインパクトがありました。
また、私の曖昧なコンセプトを明確に、かつ、兵器として現実的に最初のスケッチの〈O-H,J,K〉で提示され、私としては改めてこのコンセプトを強く押したものかどうか考えました。
考えたあげく、しかし日本の視聴者は〈O-H,J,K〉のように進んだデザインで理解不能なものは拒否反応を出しやすいと判断し、あえて元の"ベーン"を今回提案させていただきます。

〈905-1〉指針として
これは、∀ガンダムの総合的なコンセプトを、指針として文章化した物です。今回お送りするスケッチが、間違って誘導しないよう、自分に対して、そして今回のガンダムのスタッフに対して、確認のために書きました。
補足のラフは、ガンダムの胸内部の細いフレーム、武器について書いてあります。

〈905-2〉〜〈905-8〉：脚について
〈905-2〉〜〈905-5〉
これは、脚に"ベーン"のコンセプトを導入するとして、大まかにどういうラインがいいか考えてみました。特に"O"(9・2)のように、股関節からラインが伸びているのを参考に、"ベーン"を備えた噴射口の形を考えてみました。"O"(8・2)にある尻部のカバーのスラスター形状も、参考にしました。

次に、太腿から踵まで噴射口のブラック塗りつぶし処理にすると、構造上もろく(弱く)見えることが判り、なるほど、ミード氏の"O"(8・2)(9・2)のようなノズル形状の正しさを痛感したのですが、〈905-4〉のように脚を太腿とふくらはぎで分割すると、脚を動かすことで"ベーン"の出入りがあって脚全体のシルエットが変化する、という機構は組み込めなくなりそうです。

そこで〈905-5〉では、脚全体の"ベーン"のラインを分断せず、かつ膝関節が弱く見えない方法はないか？という手法を考え、それは膝関節を"ベーン"的でありながら、強度がありそうなフレームにしたらどうかと(安易に)考えたスケッチです。
その膝関節コンセプトの参考として、〈905-19〉RX-178 GUNDAM Mk-IIを添付します。

〈905-6〉〈905-7〉
とりあえず"ベーン"を反映した解説図。
(デザインはもちろんお任せいたします。あくまでコンセプトの解説です)
内部フレーム構造のラフなスケッチがありますが、これもあくまで参考です。アニメーション作業で使われる物として、ここまで作る必要はないとも思います。
〈905-8〉
"ベーン"を含む膝関節などのジョイントの動きなどを検討しようとしましたが、それはプラモデル化する際のバンダイさんの作業と割り切りました。
今回"ベーン"の見え方(出方)などは、若干構造的には不可能でも、イメージ重視で少々嘘があってもいいのではないかと思います。
脚を伸ばした状態であっても、たとえば最大推力で上昇するときなどは、ジェット機のノズルが全開になるように、"ベーン"もかなり外に出ます。
B,C,Dと膝関節を曲げた状態は、地上を走ったり、何らかのアクションをする状態であっても、"ベ

ーン"がナチュラルに出たり入ったりすることを現しています。

〈905-9〉〈905-10〉:上半身について
デザインで大きく変更をお願いしたいところはありません。
ただし、ストーリーや設定観に関連して富野監督と検討した結果、ガンダムはいわば巨大な歩兵なので手に武器＝ライフルなどを持つのを基本スタイルにしたいです。保守的、でしょうか……。
従って、わざわざ手に持たなくても、"M"(2·4)のように、射撃は可能ですが、ミサイル·ラックの下を火器(ウエポン)ハンガーとして、サイズが合えばあらゆる武器を携行出来るようにしました。
作品世界の設定では、ガンダム他、多くのモビルスーツ、および武器は発掘(発見)された中古品であり、当初ガンダムはそれが造られた年代の純正武器を使用できず、まったく時代の異なる劣ったテクノロジーのものを使うからです。

本来このガンダムの純正武器は、かなりハイテクで威力もあるビームライフル(weapon B)、およびビームピストル(weapon C)かと思われますが、テクノロジーを失って数百年たつ主人公たちは、訳もわからず火薬式の昔の武器をガンダムに使わせることになるのです。
そこで、スケッチのように、フロントのハッチを閉じた状態で多種多様なサイズの武器を携行できるよう、背部を必要に応じて開き、中央のハンガークレーンで武器を把持できるとしたらどうでしょうか。
この武器を使用の際は、クレーンの動きによりフロントのハッチから武器がせり出して、すぐに手に持つことが出来ます。
補足:この、∀ガンダム本来のビームライフル·ピストルは、デザイン未定です。

(堀口)

Order from SUNRISE,INC.

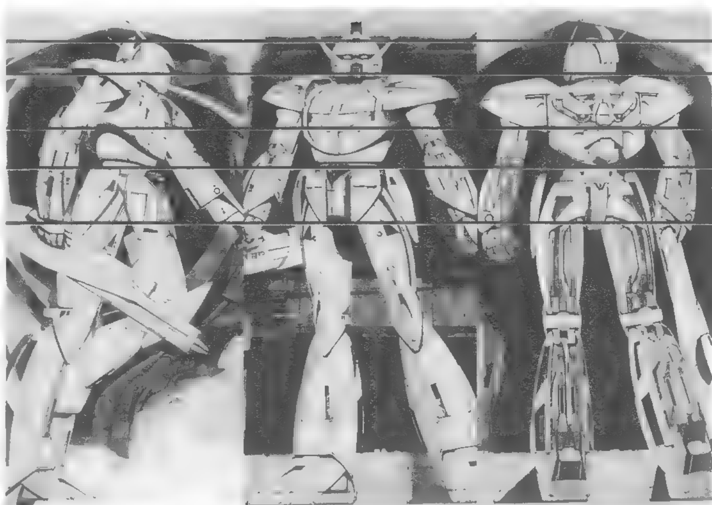
16.OCTOBER 1998

頭部のコンセプト、デザイン修正依頼 富野総監督より瞳の形状の修正指示(六角形に)があり、また本当に球形なのかどうかの確認メモ図解を送付。

1st PHASE FINISH

21 OCTOBER 1998

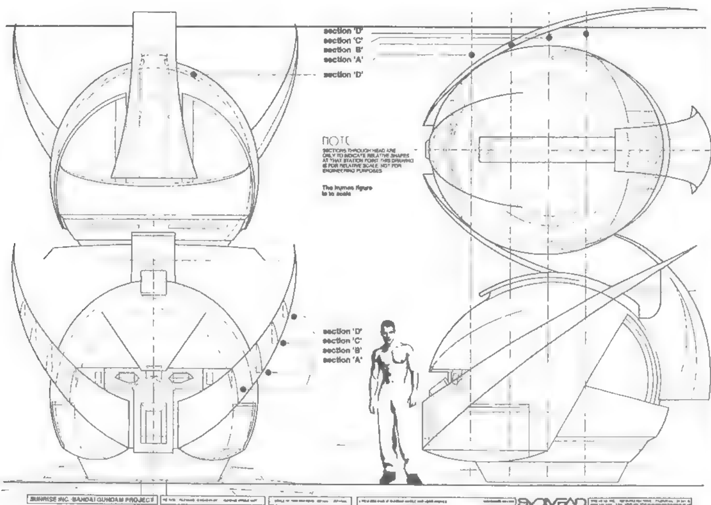
∀ガンダムのほぼ完成（1st.フェイズ修了）。2ndフェイズに入る。



HEAD CAD DRAWING

20.NOVEMBER 1998

頭部＝CADドローイング 頭の形状を心配するサンライズに対し、真円ではないことを示すために送られたCADドローイング。富野総監督の瞳のリテイクも反映されており、これでOKが出る。

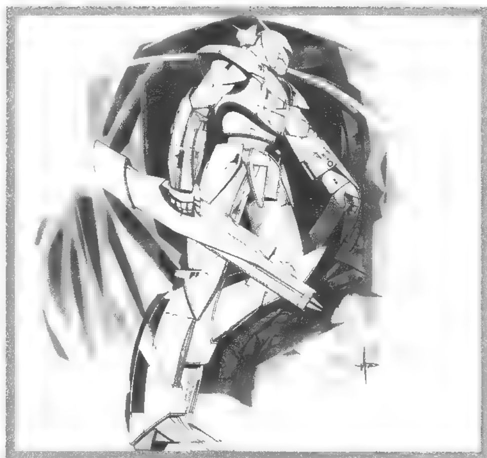


∀G121

∀GUNDAM

CALLED TURN "A" GUNDAM

2nd PHASE



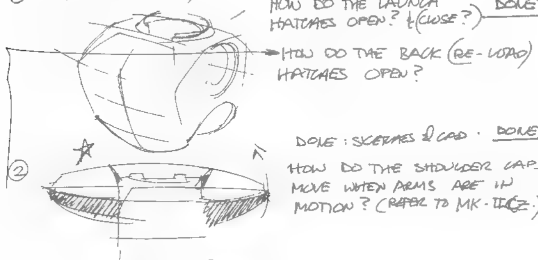
Exposition

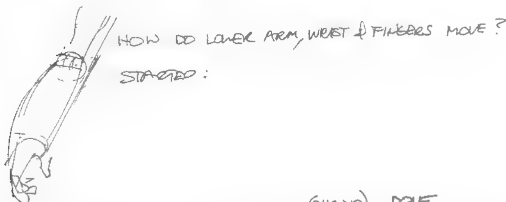
5.DECEMBER 1998

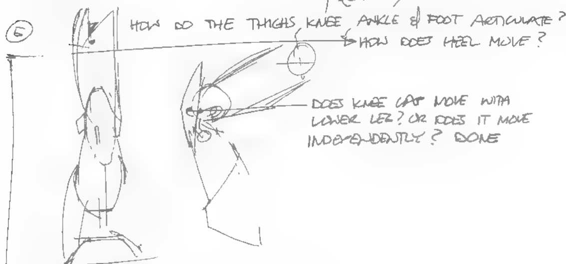
∀ガンダム各部デザインをスタート。

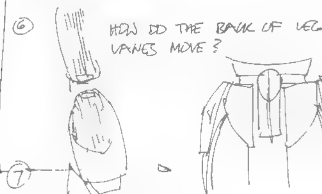
COCKPIT SPHERE

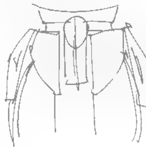
DETAILS NEEDED: GUNDAM



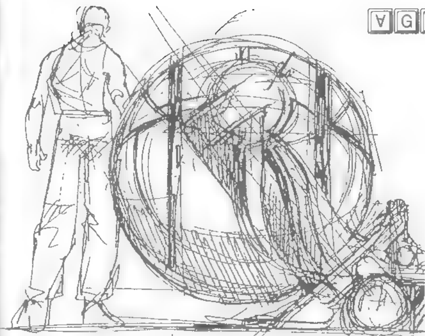






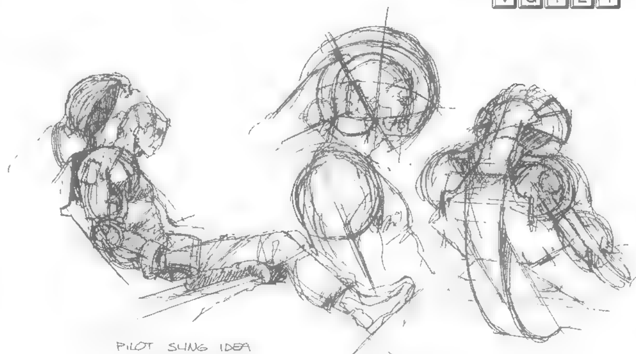


∀G123



PILOTS CONTROL SPHERE.
(BACK VIEW)

∀G124



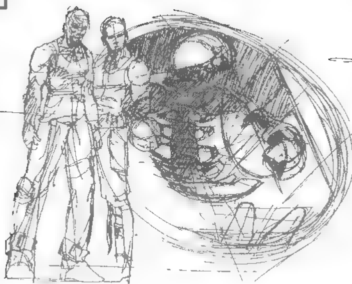
PILOT SLING IDEA
WITH VR HELMET &
TACTILE CONTROL
POWERE

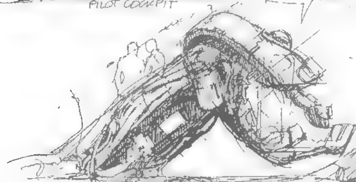
∀G125

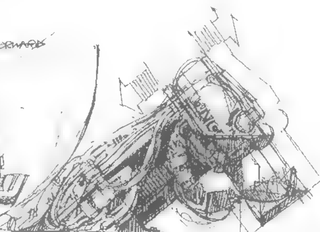


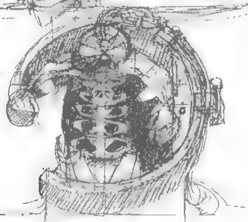
IDEA FOR PILOT
CONTROL SPHERE
(INSIDE COCKPIT MODULE)

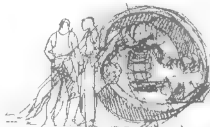
∀G126



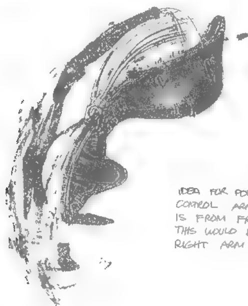






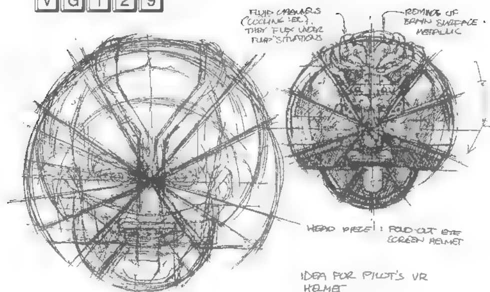


∀G127



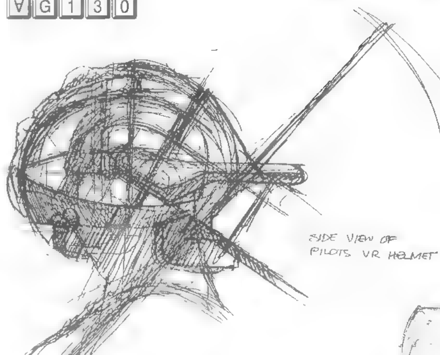
∀G128

∀G129

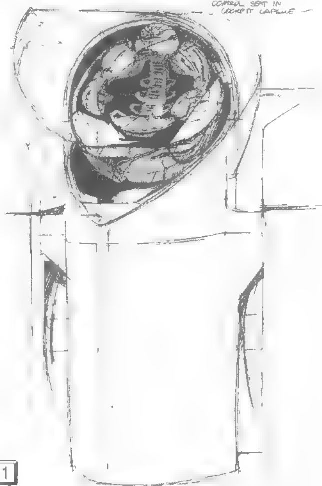


IDEA FOR PILOT'S VR
HELMET

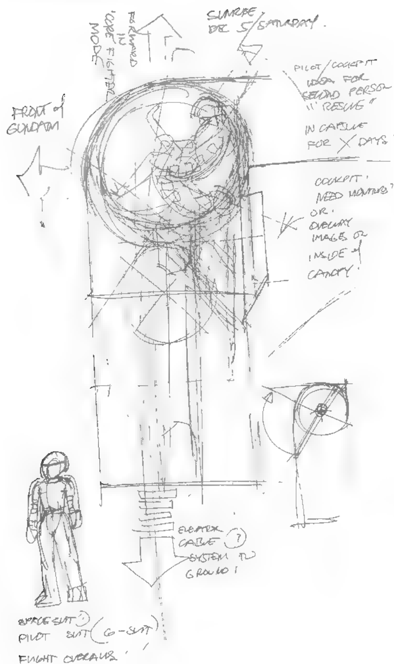
∀G130

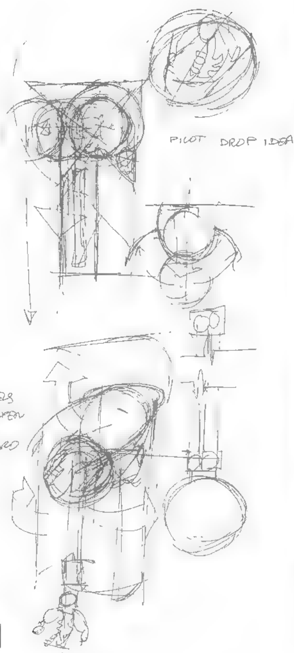


SIDE VIEW OF
PILOTS VR HELMET

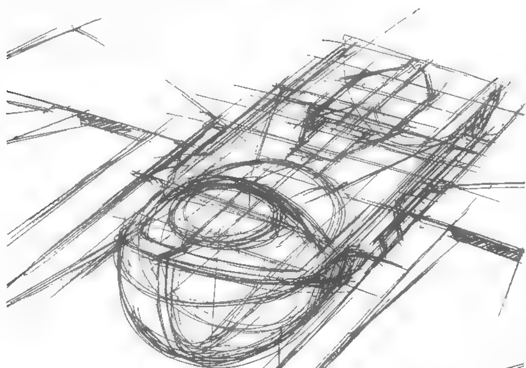


∀G131

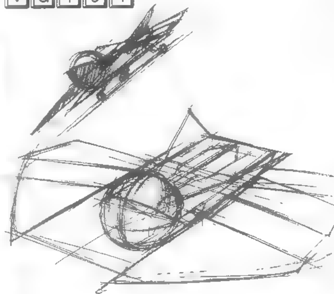

SUNRISE DEC 5/SATURDAY.
FORWARD IN 'CORE FIGHTER' MODE
PILOT/COCKPIT IDEA FOR SECOND PERSON "RESCUE"
IN CAPSULE FOR X DAYS'
FRONT of GUNDAM
COCKPIT' NEED MONITORS' OR. OVERLAY IMAGES ON INSIDE of CANOPY'
ELEVATOR CABLE ? SYSTEM TO GROUND!
SPACE SUIT ?
PILOT SUIT (G-SUIT)
FLIGHT OVERALLS'

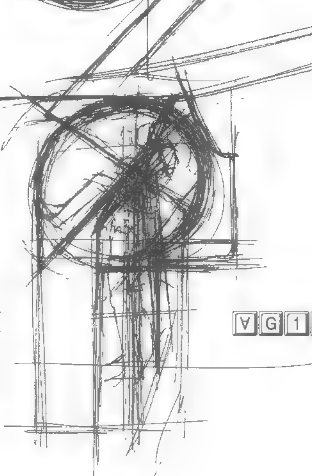

PILOT DROP IDEA
FRONT PANELS of CAPSULE OPEN PILOT BEAM MOVES FORWARD & DROPS TO GROUND

CORE FIGHTER

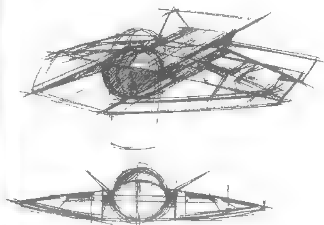


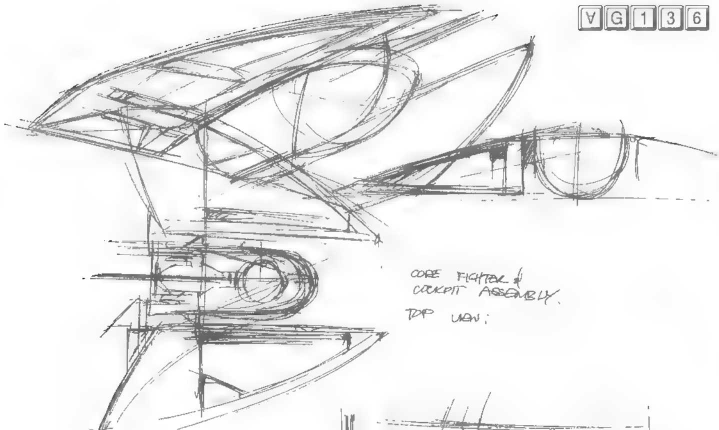
∀G134



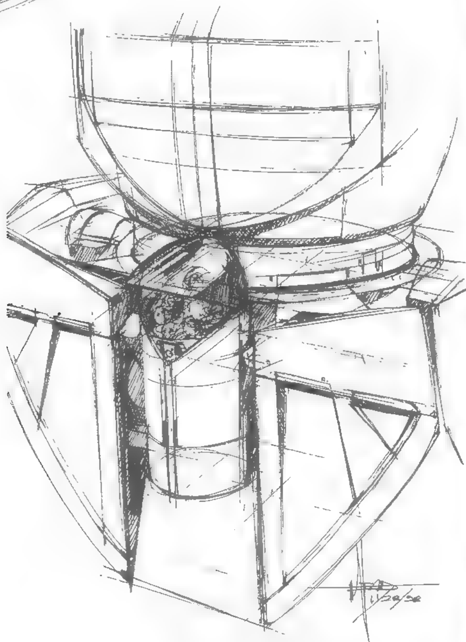


∀G135



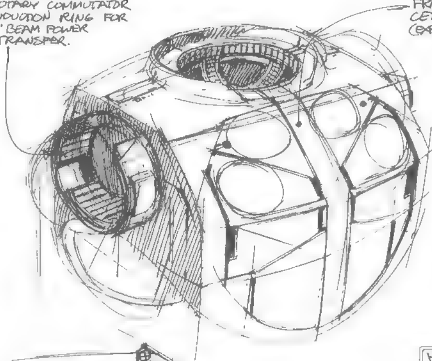


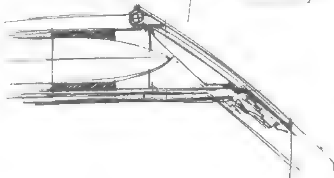
∀G137



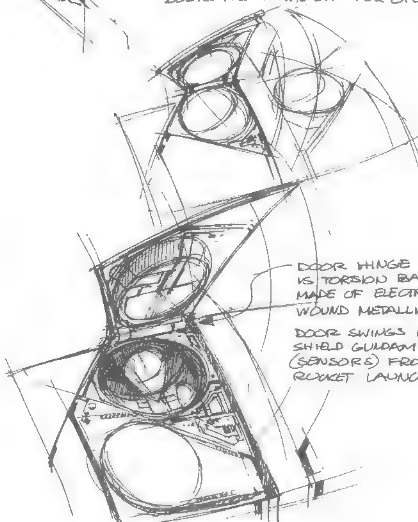
COCKPIT COVER OPEN
FRONT HIP COVER PLATES IN
'RUN' POSITION. HIP COVER
PLATES ARE PART OF CORE
'FIGHTER' EJECTION COCKPIT
MODULE:

UPPER BODY

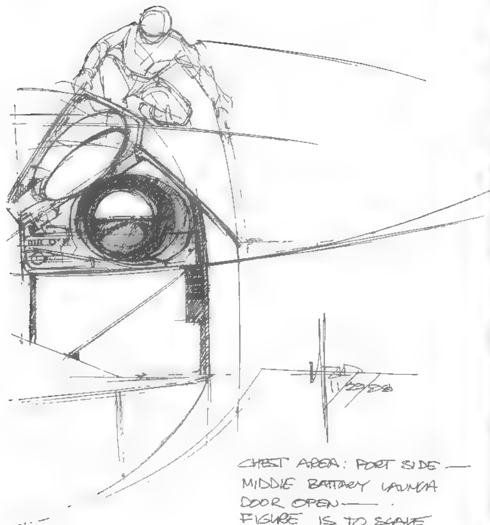




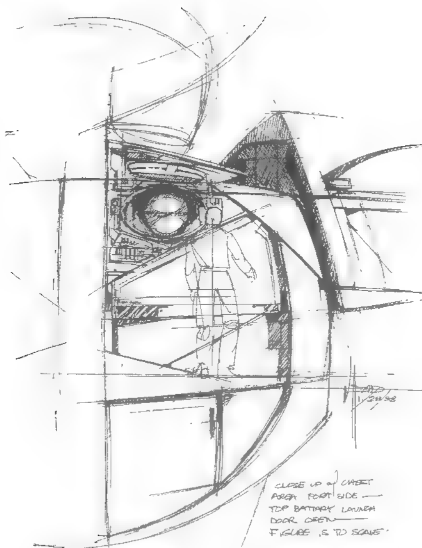
∀G138



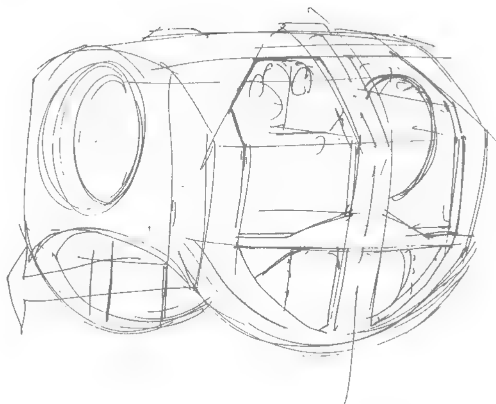
∀G139


11/23/98
CHEST AREA: PORT SIDE —
MIDDLE BATTARY LAUNCH
DOOR OPEN —
FIGURE IS TO SCALE

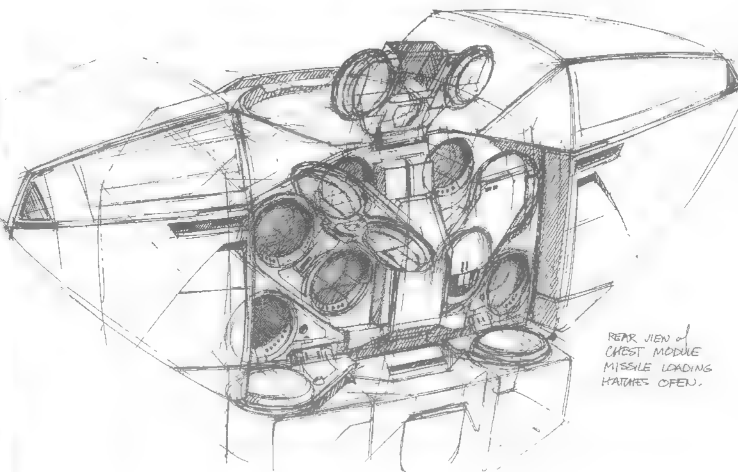
∀G140


CLOSE UP of CHEST
AREA PORT SIDE —
TOP BATTARY LAUNCH
DOOR OPEN —
FIGURE IS TO SCALE

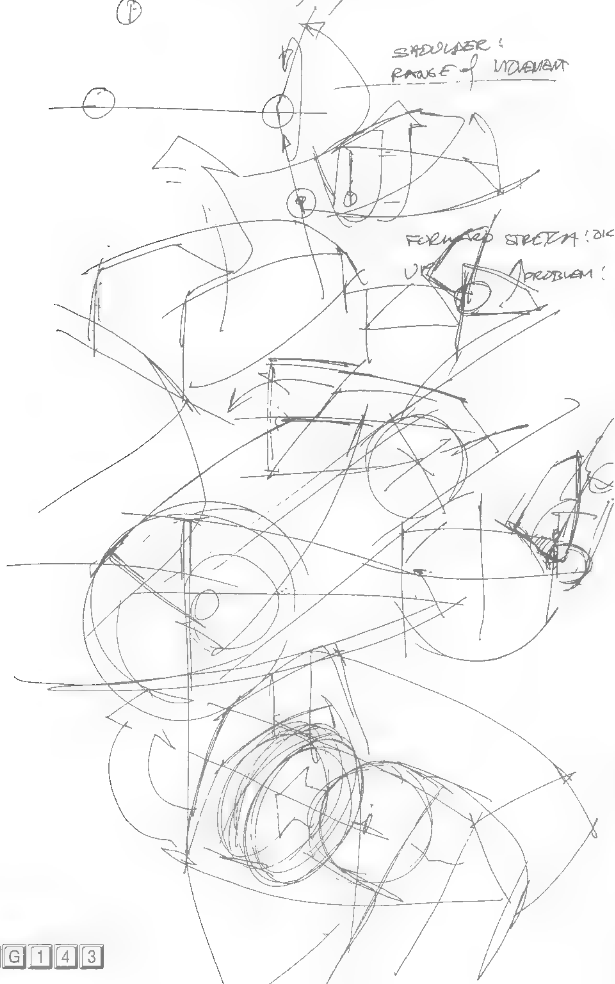
∀G141



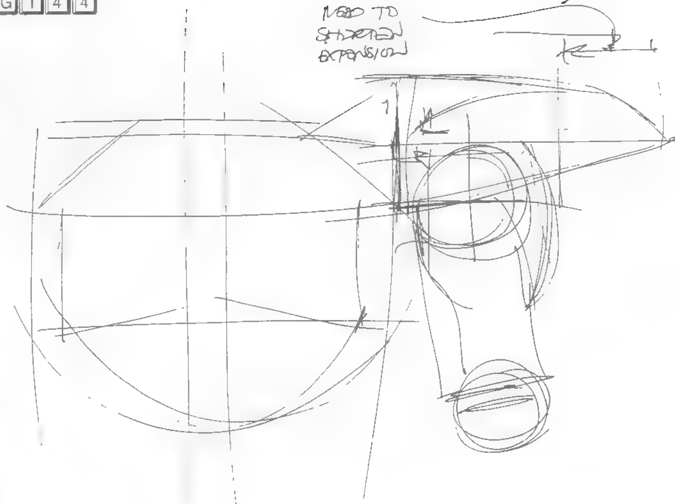
∀G142



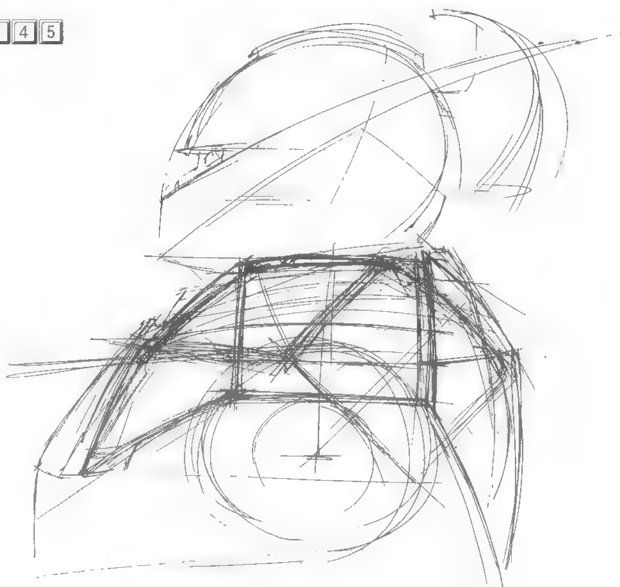
SHOULDER


SUNRISE/12/05/98 SATURDAY:
SHOULDER:
RANGE of MOVEMENT
FORWARD STRETCH: OK
UP PROBLEM:

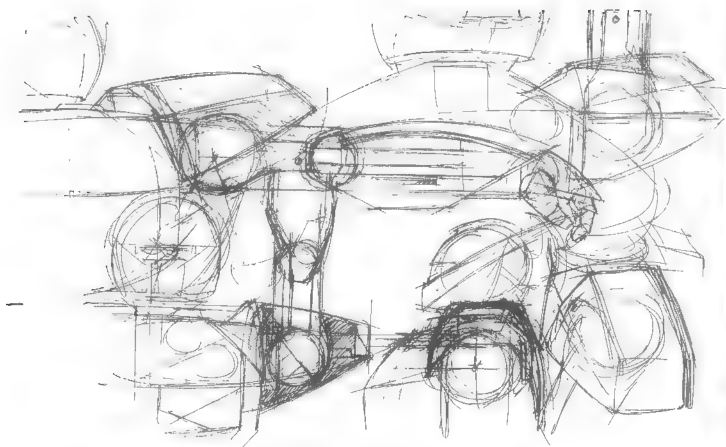
∀G144



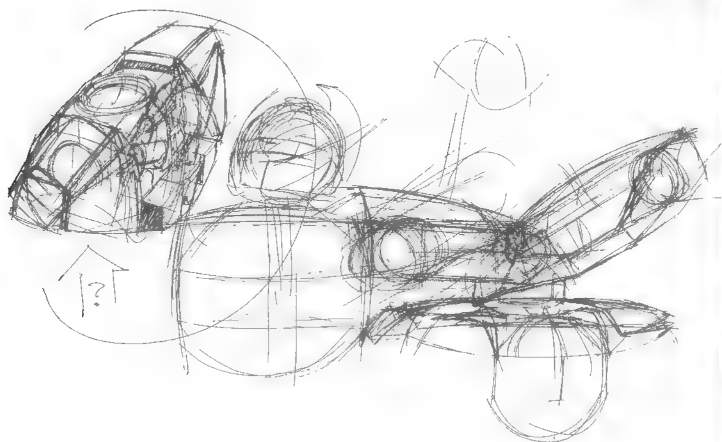
∀G145



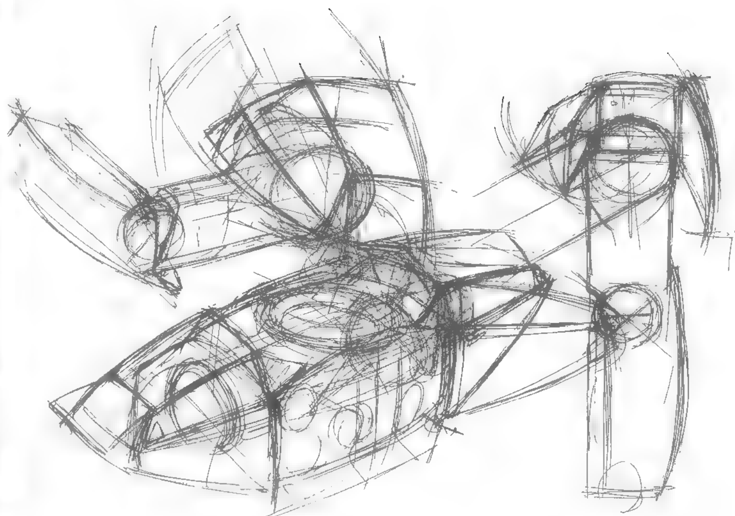
∀G146



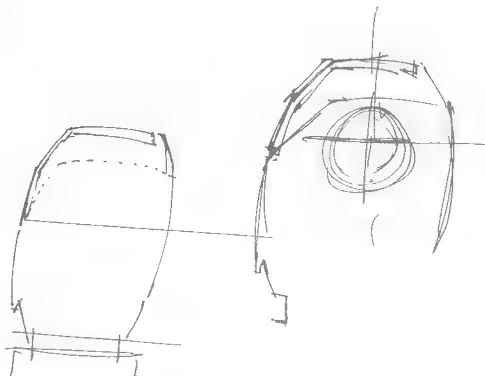
∀G147



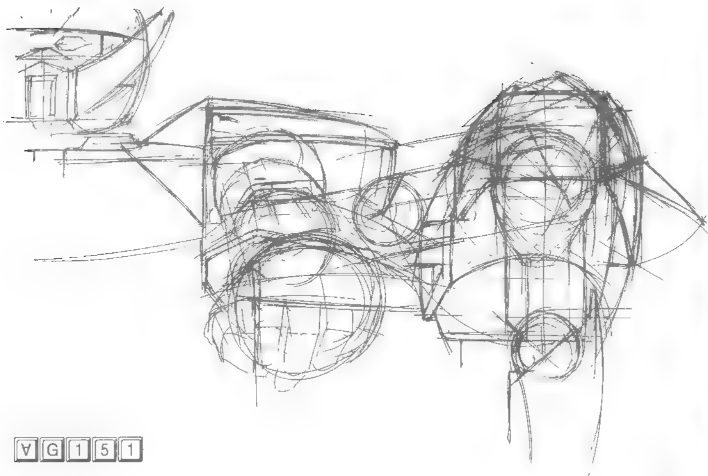
∀G148



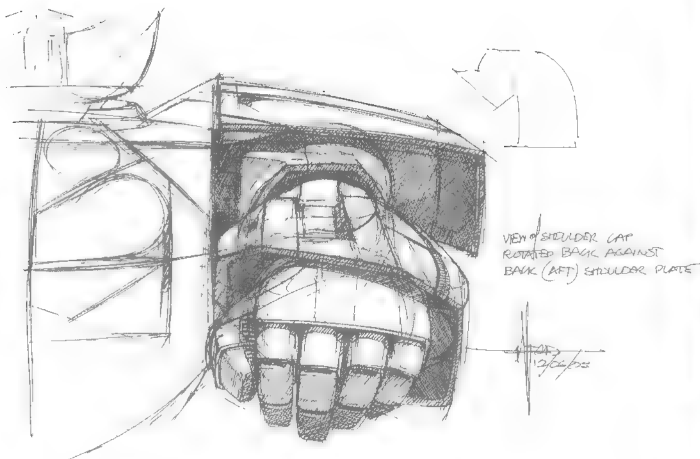
∀G149



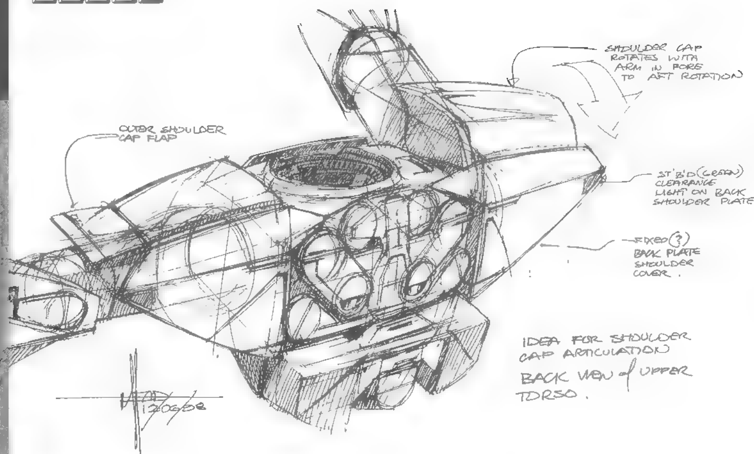
VG150



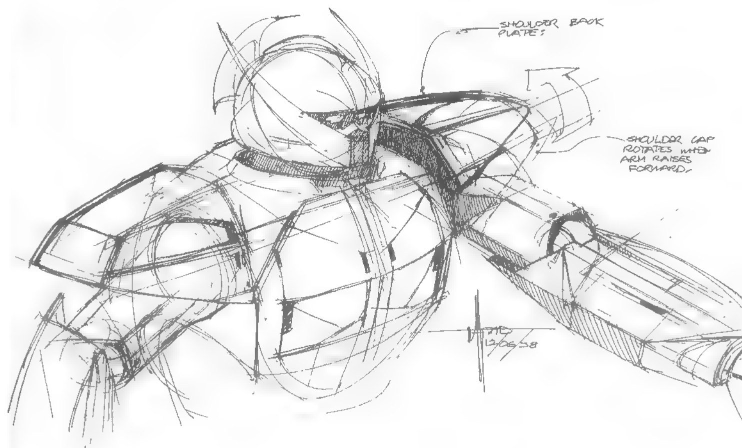
VG151


VIEW of SHOULDER CAP
ROTATED BACK AGAINST
BACK (AFT) SHOULDER PLATE

VG152

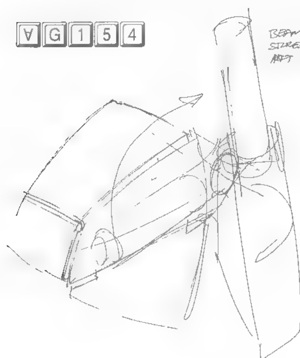

SHOULDER CAP
ROTATES WITH
ARM IN FORE
TO AFT ROTATION
OUTER SHOULDER
CAP FLAP
ST'B'D (GREEN)
CLEARANCE
LIGHT ON BACK
SHOULDER PLATE
FIXED (?)
BACK PLATE
SHOULDER
COVER.
IDEA FOR SHOULDER
CAP ARTICULATION
BACK VIEW of UPPER
TORSO.
12/06/98

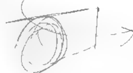
VG153


SHOULDER BACK
PLATE:
SHOULDER CAP
ROTATES WHEN
ARM RAISES
FORWARD.
12/06/98

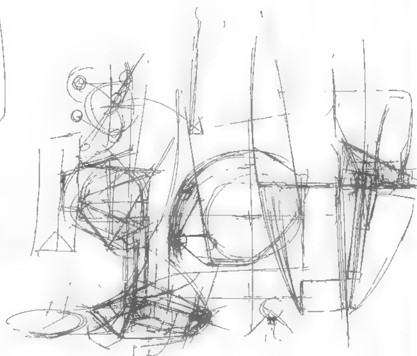
WEAPON MOUNT SYSTEM

∀G154

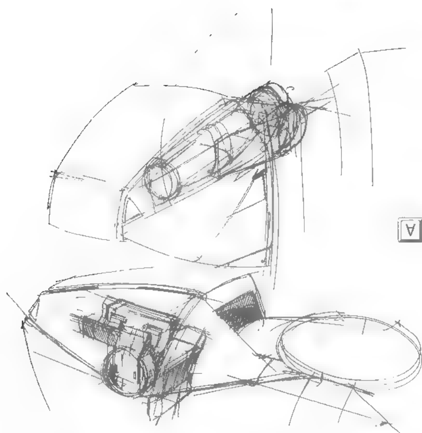




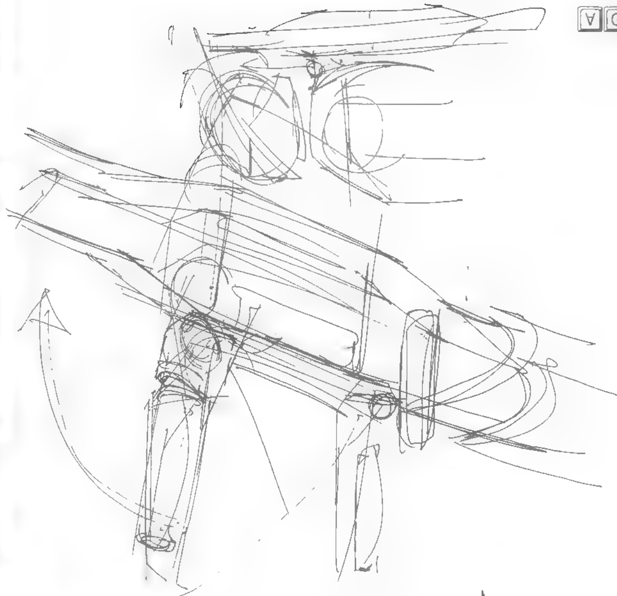
∀G155



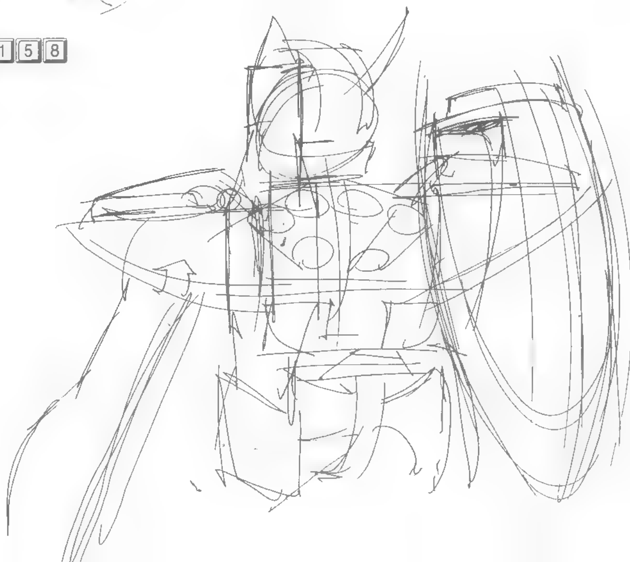
∀G156



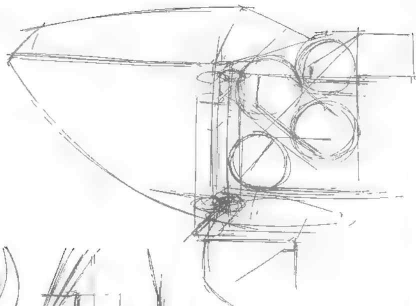
∀G157

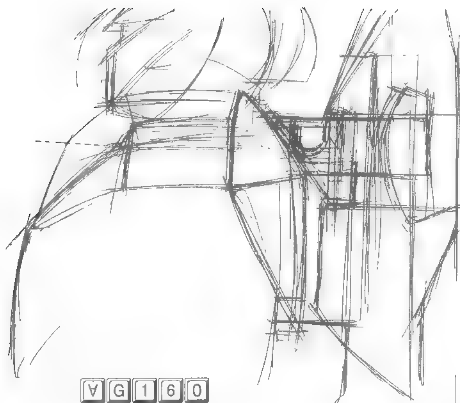


∀G158

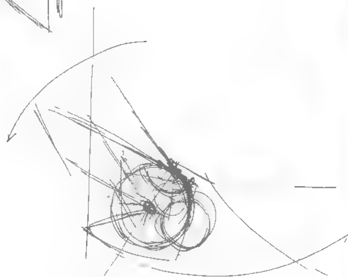


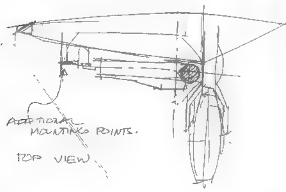
∀G159





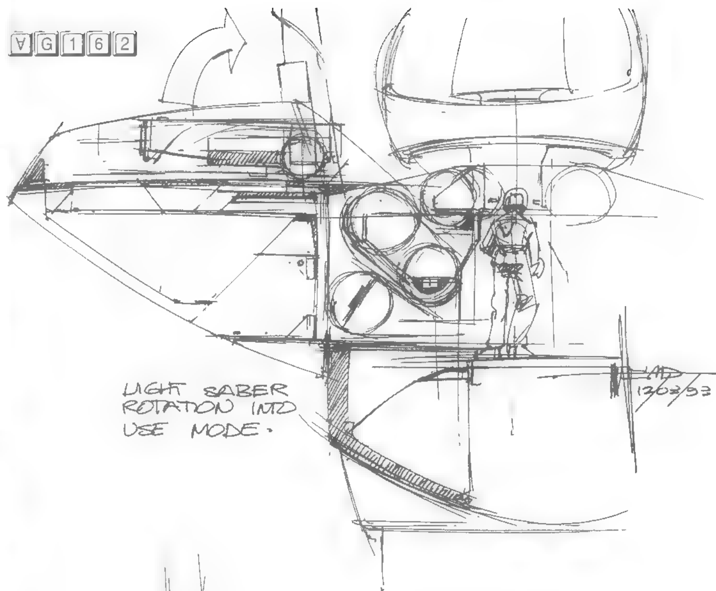
∀G160

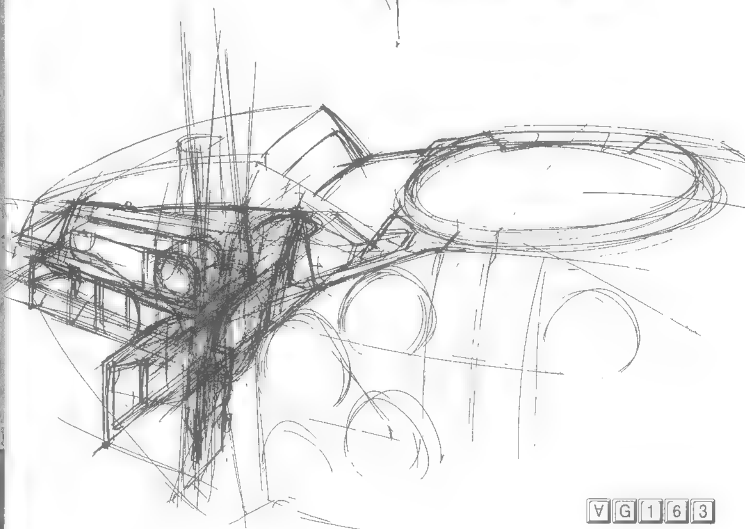




∀G161

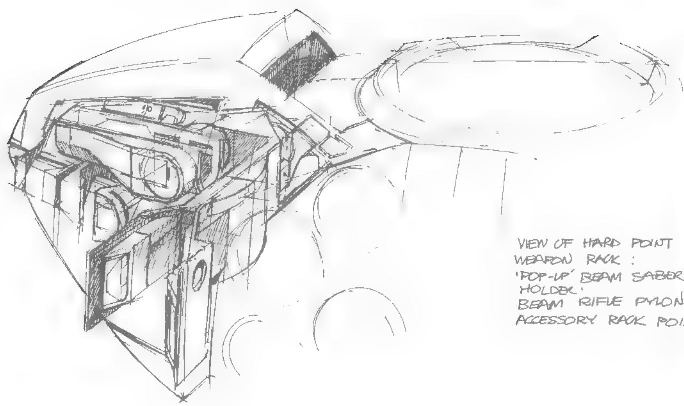
∀G162



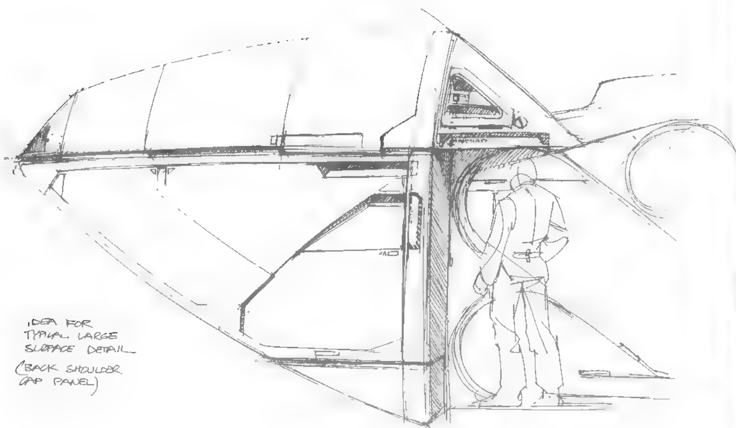


∀G163

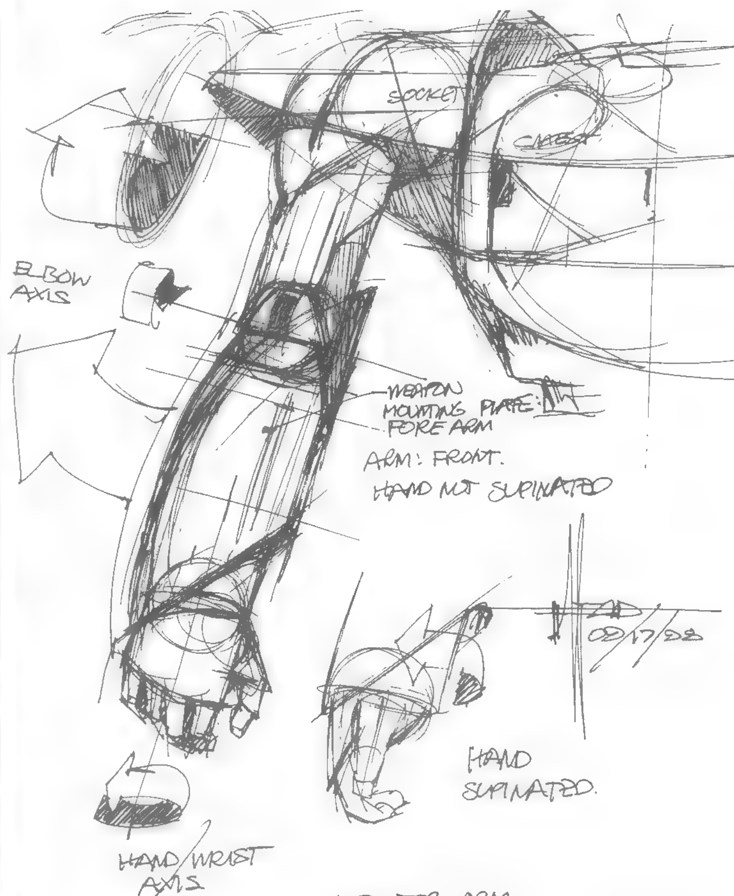
∀G164


VIEW OF HARD POINT
WEAPON RACK :
'POP-UP' BEAM SABER
HOLDER:
BEAM RIFLE PYLON:
ACCESSORY RACK POINTS.

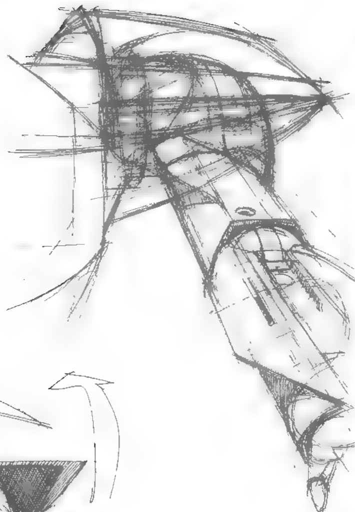
∀G165


IDEA FOR
TYPICAL LARGE
SURFACE DETAIL
(BACK SHOULDER
CAP PANEL)

ELBOW & ARM


SOCKET
CHEST
ELBOW AXIS
WEAPON MOUNTING PLATE: FORE ARM
ARM: FRONT.
HAND NOT SUPINATED
02/17/98
HAND SUPINATED.
HAND/WRIST AXIS
IDEA FOR ARM ARTICULATION
GUNDAM

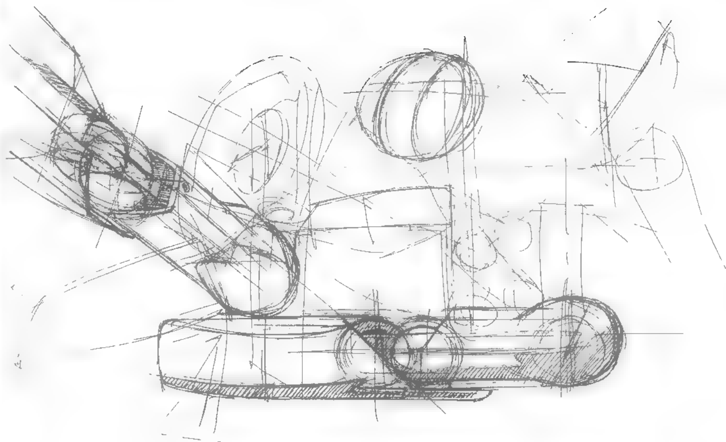
∀G167

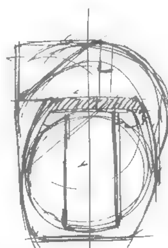



ARTICULATION OF
SHOULDER CAP
ROTATES HORIZONTALLY
AROUND UPPER ARM
SOCKET CENTERLINE

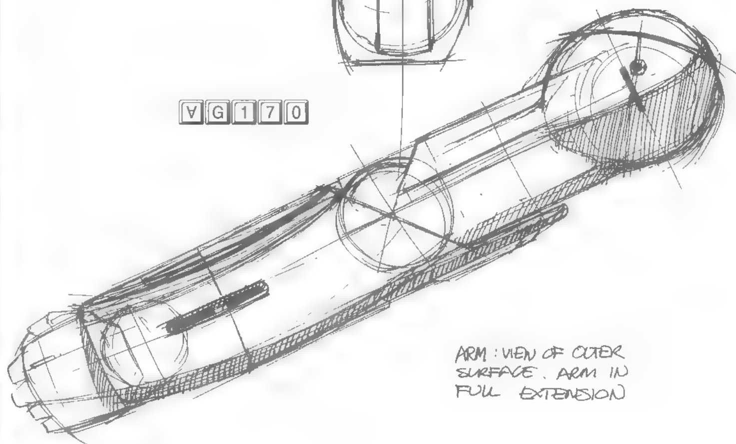
∀G168

∀G169

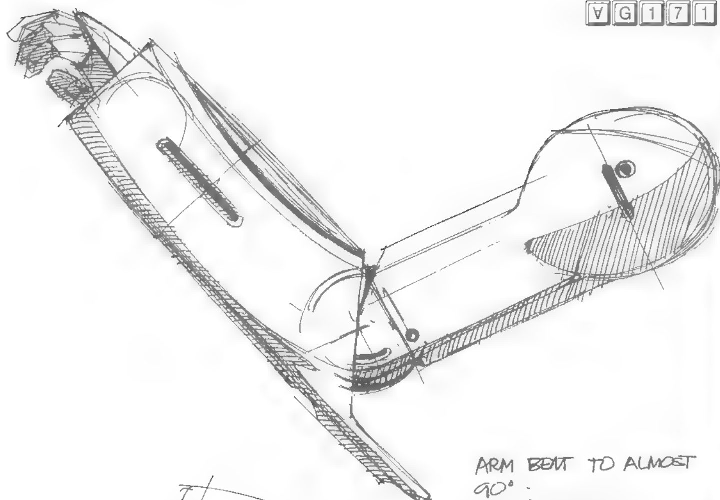




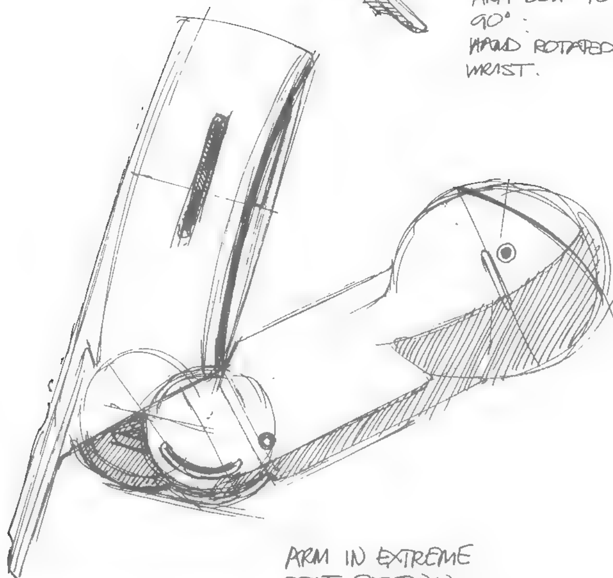
∀G170



∀G171



ARM BENT TO ALMOST 90°.
HAND ROTATED AT WRIST.



∀G172

ARM IN EXTREME BENT POSITION: TRAVELING INTERNAL DISC JOINT EXTENDED.

MANIPULATOR

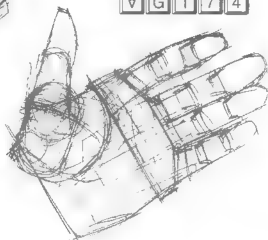
∀G173







∀G174



AXIS of THUMB DIGIT JOINTS.

LITTLE RING MIDDLE INDEX

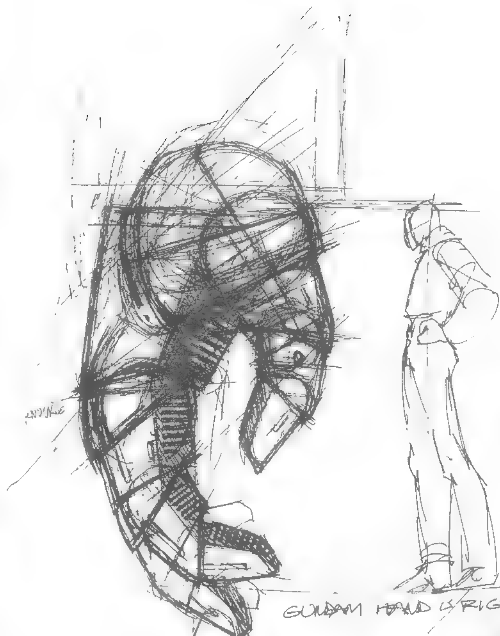
ATTACHMENT FOR EXTENDER STRAP

∀G175

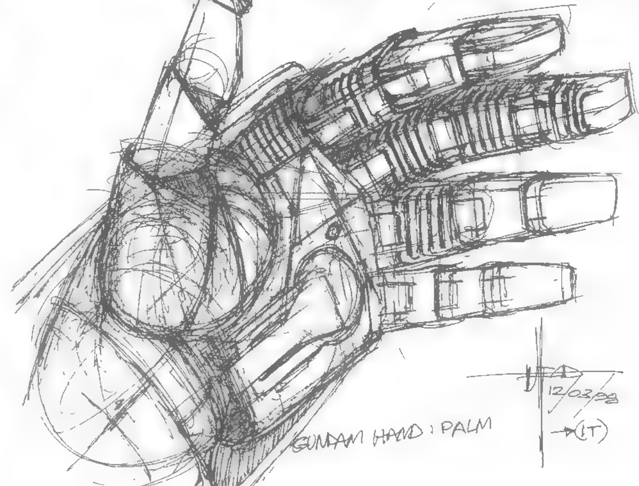
ATTACHMENT FOR RETRACTOR STRAP

THUMB MOVEMENT META CARPAL: VIEW FROM WRIST

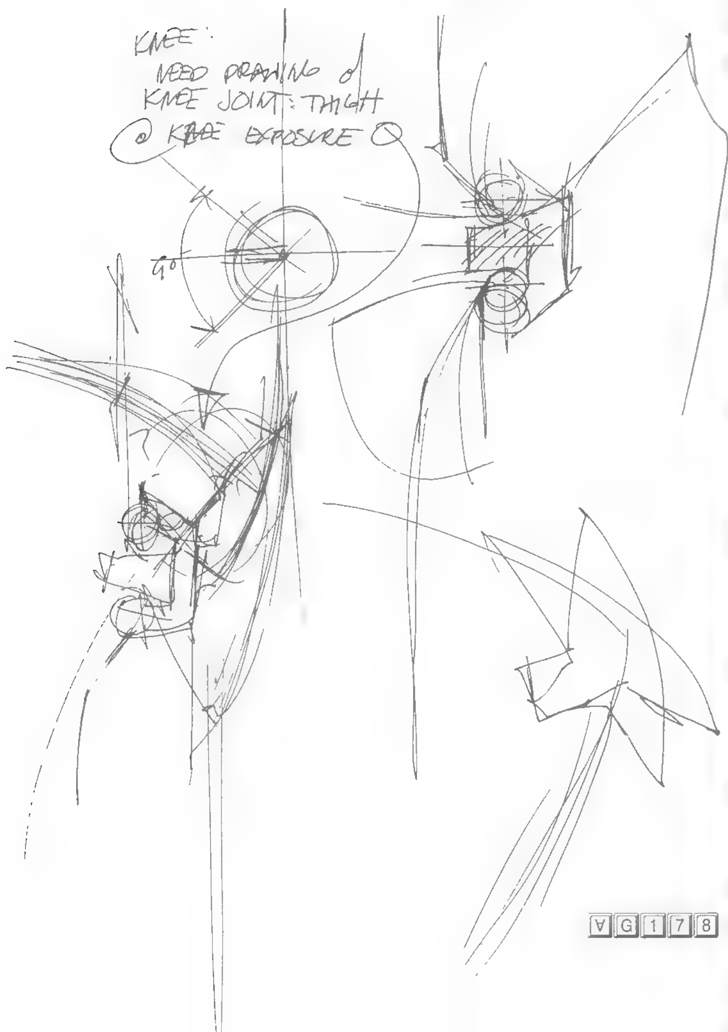
∀G176



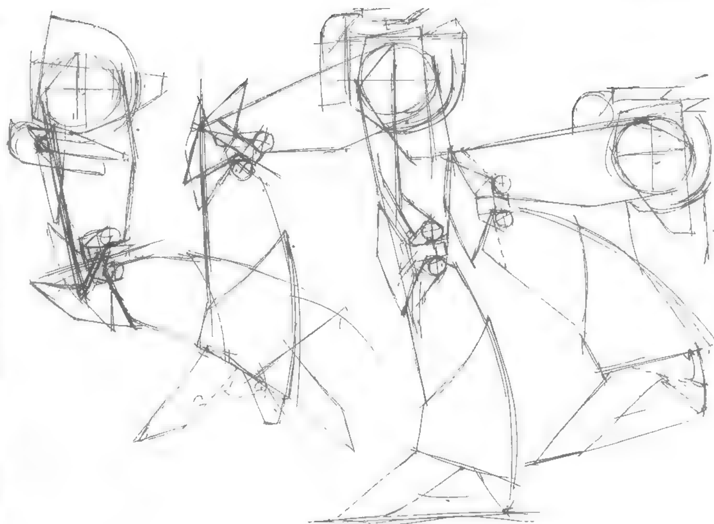
∀G177

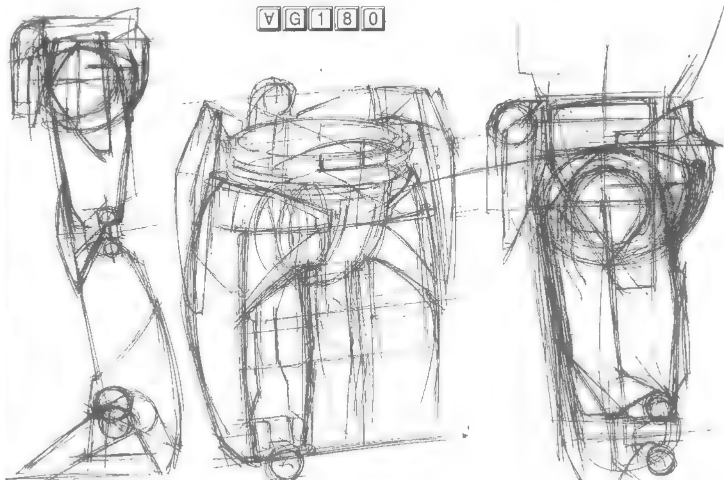


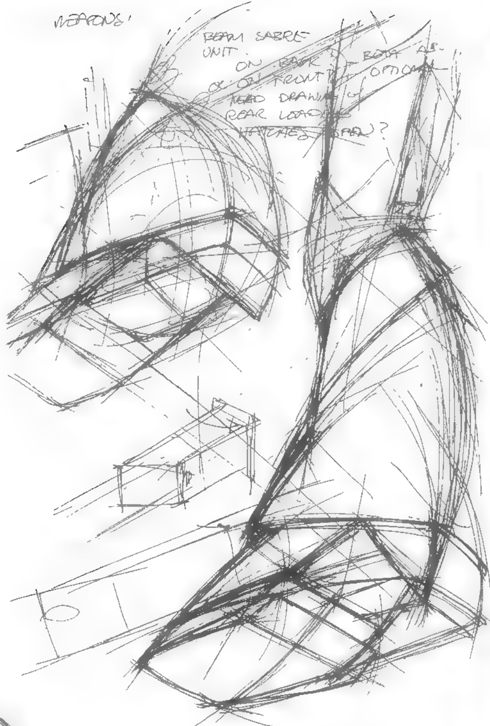
LEG & SPIKE



∀G179



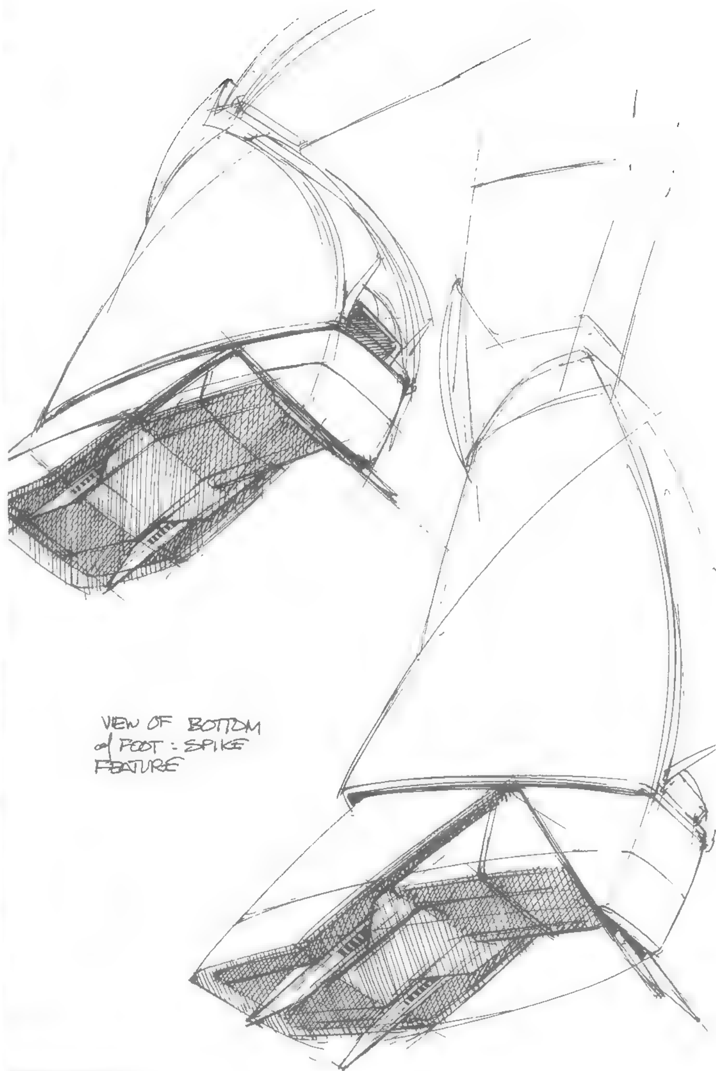



WEAPONS!
BEAM SABRE
UNIT
ON BACK
OR ON FRONT
BOTH AS
OPTION
NEED DRAWING
REAR LOAD
HATCHES
OPEN?

∀G181


SPIKES CAN BE
DEPLOYED IN
FULL RANGE OF
FOOT MOVEMENT

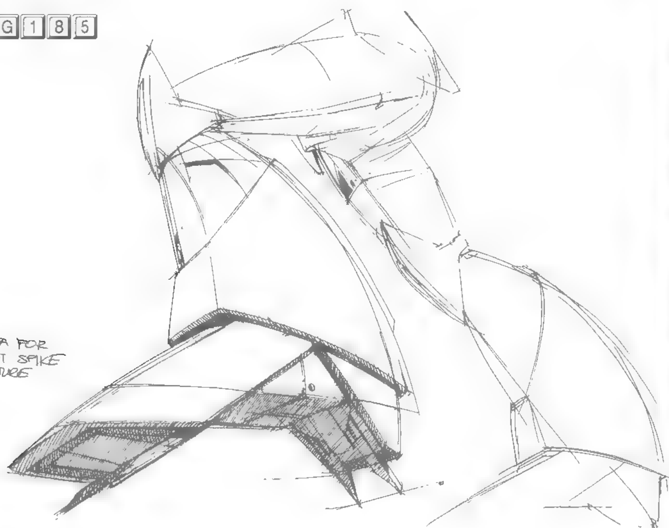
∀G182


VIEW OF BOTTOM
of FOOT : SPIKE
FEATURE

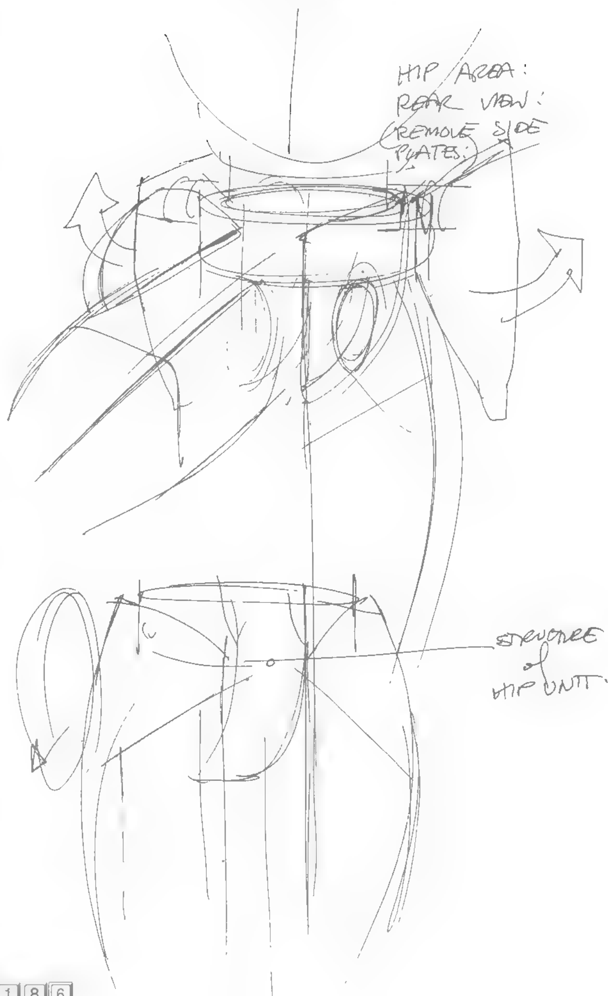
∀G184



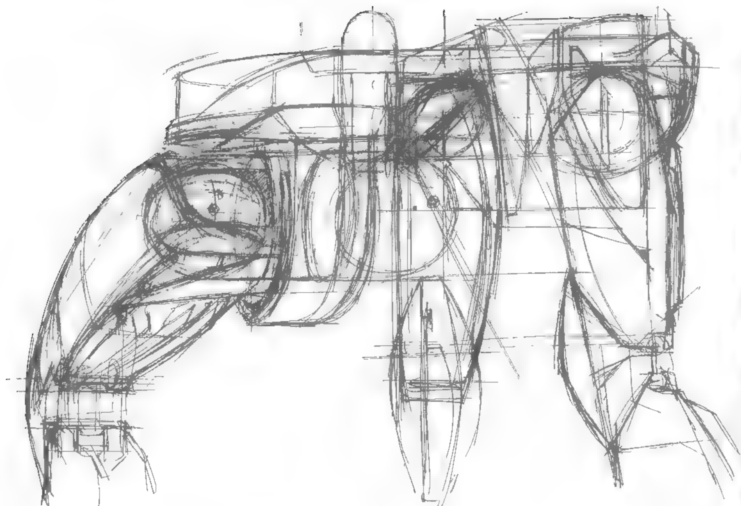
∀G185

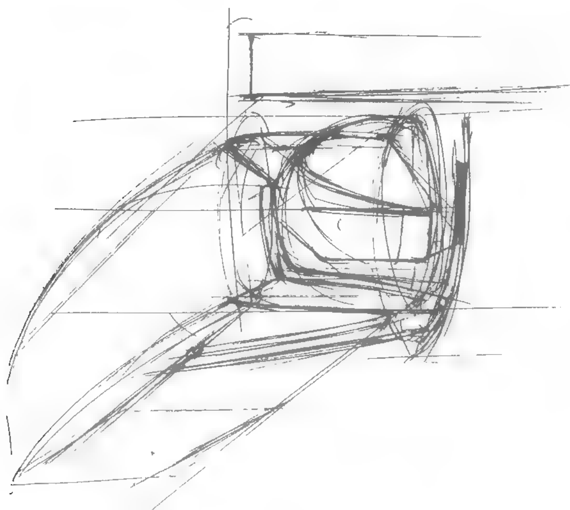


WAIST



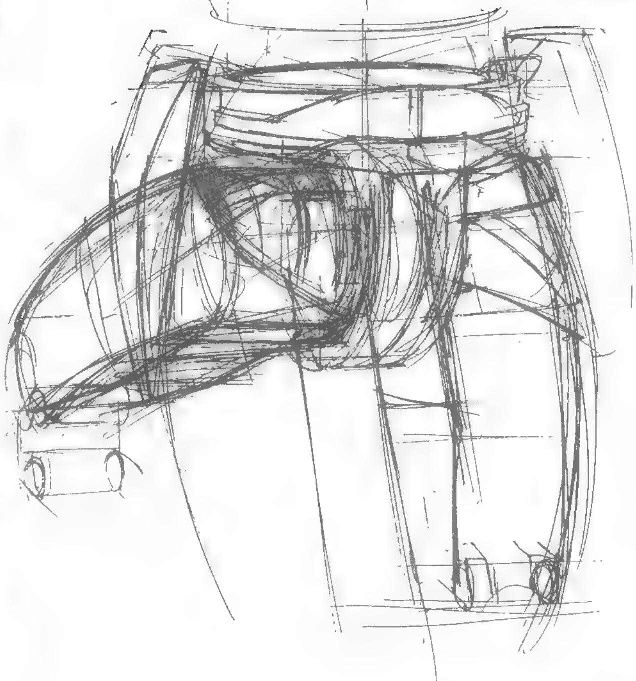
∀G187

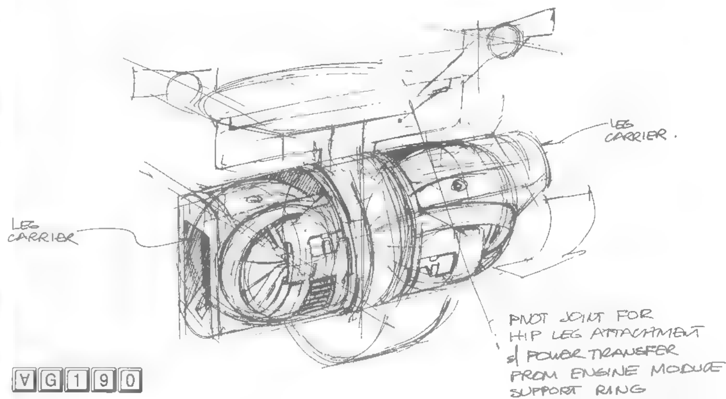


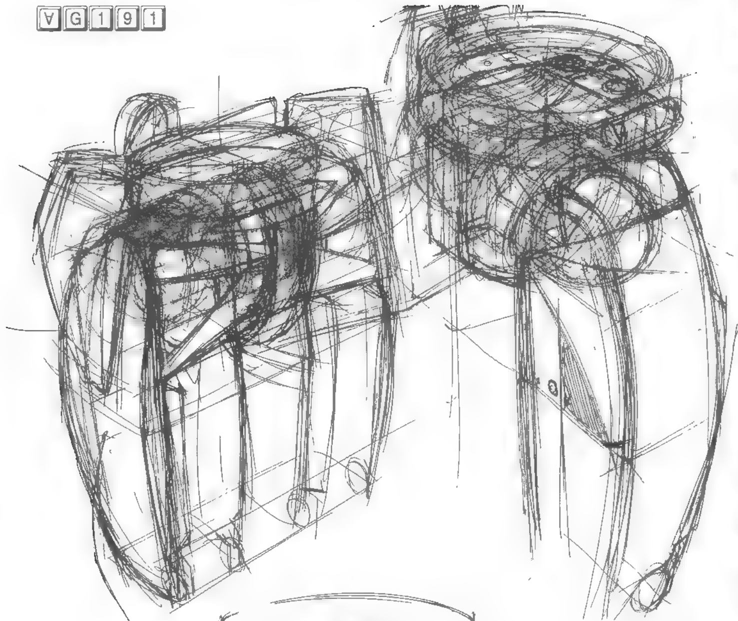


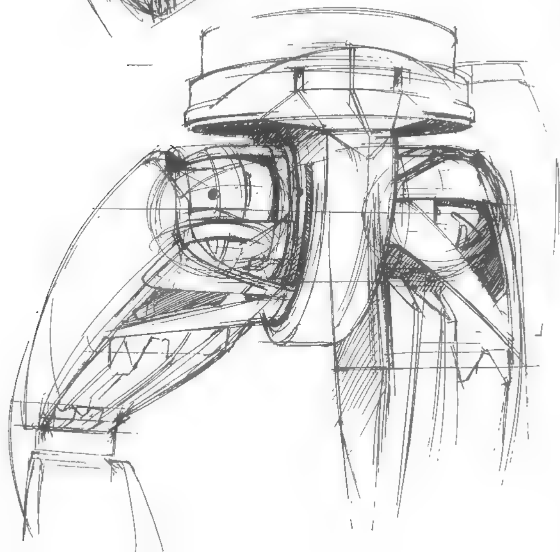
∀G188

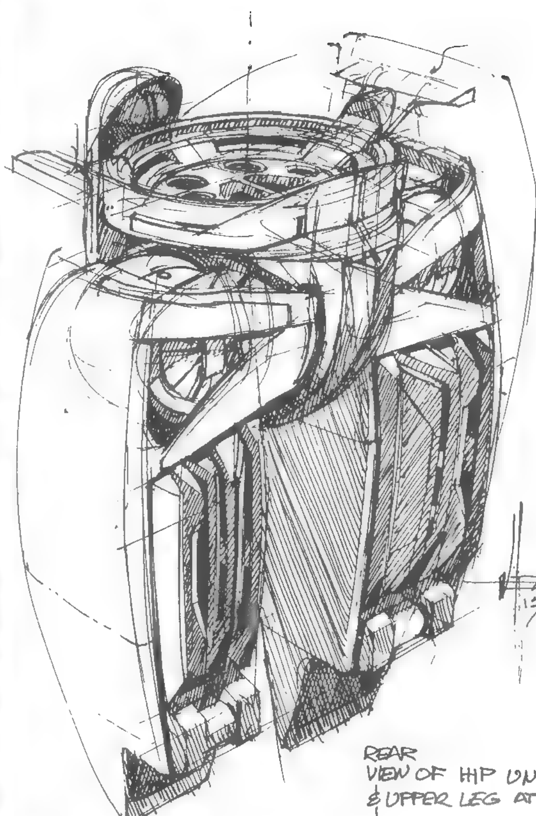
VG189



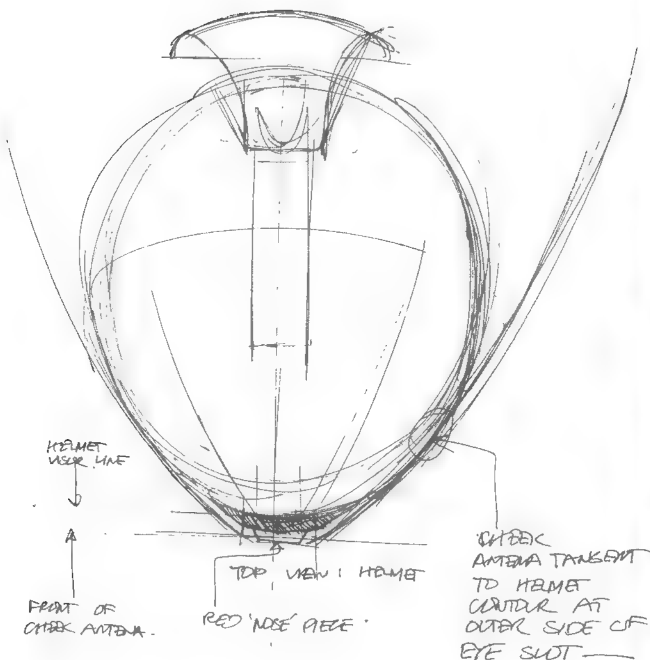

LEG CARRIER.
LEG CARRIER
PIVOT JOINT FOR HIP LEG ATTACHMENT & POWER TRANSFER FROM ENGINE MODULE SUPPORT RING
VG190




REAR VIEW
HIP ASSEMBLY:
LEFT LEG RAISED
(SKIRT PLATES
NOT SHOWN)


ARTICULATED
HANGER FOR
SIDE SKIRT
PLATE
12/03/98
REAR
VIEW OF HIP UNIT
& UPPER LEG ATTACHMENT:

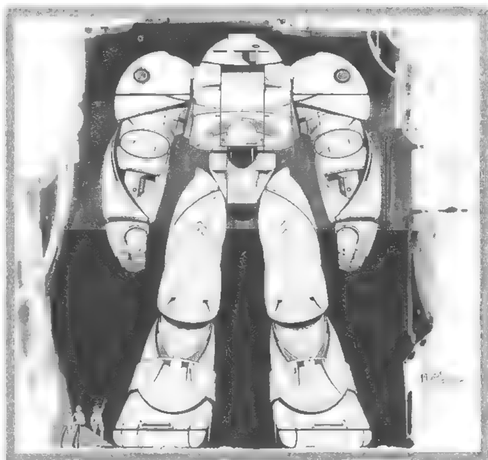
HEAD



HELMET VISOR LINE
FRONT OF CHEEK ANTENA.
TOP VIEW : HELMET
RED 'NOSE' PIECE
CHEEK ANTENA TANGENT TO HELMET CONTOUR AT OUTER SIDE OF EYE SLOT

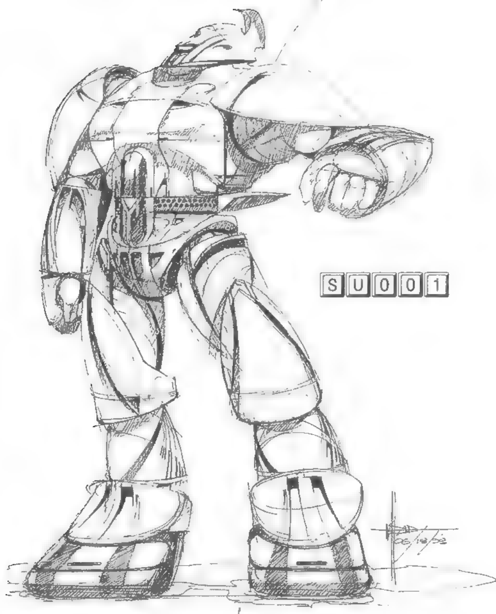
SUMO

STRIKE UNIT FOR MANEUVER OPERATION

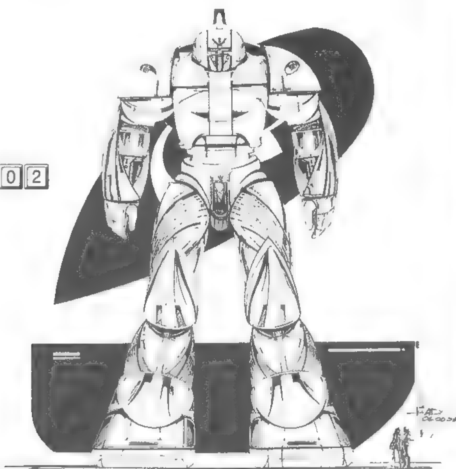


Exposition

∀ガンダムが初期の"M"バ ージョンから変わって新たなデザイン展開をし、その形が見えてきたころ、富野総監督は本来お気に入りの"M"バージョンを別のモビルスーツとして使用することを希望。その際、頭部だけは明確な違いを出してほしいとのオーダーがあり、デザインを発注。



SU002



PRESENTATION

9.SEPTEMBER 1998

本日提出するこれらのスケッチは"スモーガンダム"の愛称で呼ばれているキャラクターの頭部の新しいデザインである。このキャラクターはストーリーを展開していく際に新たな追加のキャラクターとして使用されることになった。日本側の要請はこの"スモーガンダム"の頭の部分のみデザインを変更せよということで、名前は"スモーガンダム"としているが、これはガンダムとして本来提出したとはいえ、もはや"ガンダム"ではない。
名前だけは"スモーガンダム"なので、ここに提出するスケッチにはそれぞれ、便宜上SG1、SG2、SG3というような番号にしておいた。これらのデザインスケッチにはすべて黒いスロットとグラフィック的な切れ目がスムーズな卵形ヘルメットにあるが、これは"顔"からどこが"目"で、"鼻"で"口"なのかということを一般の人がすぐに想像したがるのを意図的に避けるための手段である。(ということで"顔"は顔とせず、グラフィック処理してみた)基本的なデザイン・アイデアは、ぱっと見て人間のようなマシーンの"頭部"にあたる部分にスキャニング・ターレット(戦車の砲塔)がのっているというものにした。この基本的なデザイン・アイデアはすべてのスケッチに共通するもので、グラフィックのアレンジメントのみバリエーションとしてそれぞれ少しずつ変えてある。最終的には、どのグラフィック・アレンジメントが視覚がある頭部としてのアイデンティティーとスキャニング・ターレットという用途とを組み合わせたときにベストかということでご検討いただくのがいいと思われる。
さて、以下は、それぞれのスケッチに対する解説である。

シド・ミード

SG-1.1

これらの2つのアイデアには両方とも後頭部に縦に装飾物がある。頭部が第三者(カメラのこと)の視点と関連して回転するとき、これは視覚的な錯誤を防ぐためのものである。たとえば、頭部が時計まわりに回転すると、頭部後ろの縦線が左に動く。このイリュージョンが立体感を高める。
上のドローイングの頭部はまさにターレット型で、円形の下半分により多めの縦ラインがある。スロットがプロポーション的に頭部に高めにあり、"顎のライン"を頭部のサイドの下のほうにわざと入れてある。
下のドローイングだが、これはバリエーションとして正面図にしてある。水平(横のライン)のスロットのグラフィック・パターン、頭部のてっぺんに刻まれた斜めのディテール、中心からはずれた縦のエリアに小さめのメカニカルなディテール、それらが頭部全体をテクノロジカルに見せ、"見られている"ような感覚に陥らされそうな謎めいたフィーリングがある。これぞまさしく、私が追求していたフィーリングであり、このキャラクターは絶対にこのフィーリングではなかろうか。このキャラクターのデザインは"擬人化"されすぎると、この頭部のアイデアは死んでしまう。

SG-1.2 このアイデアは後頭部の縦のアクセントが頭のてっぺんから流れるラインで広いベーンにつながり、それが後頭部のずんぐりしたシェイプの部分に溶けこんでいる。上のドローイングではこのシェイプがパースペクティブではどのように見えるかをひとつのアイデアとして見せており、また、最もシンプルなスロットとグラフィック・アレンジメントとしての"目"がこれにはある。
下は頭部てっぺんにフラットな"とさか"のある"顔"が正面に向いているスケッチで、頭部フロントはより複雑なグラフィック・アレンジメントになっている。いわゆる"ハイテク"な装置があり、"顔"がないわりにはこの頭部にあたかも"見つめられているような"感じを起こさせている。

SG-1.3 このドローイングはスロットのバリエーションとして、オフセットされた三角形によってセンターのスロットがカバーされているものだ。また、この頭部には大きいフラットな"とさか"がヘルメットのトップにある。

SG-1.4 ヘルメットのトップのフラットな"とさか"がこのスケッチではより顕著になっており、それが頭の後ろまで続いている。スロットがここではまさに一本のバーになっていて、てっぺんと一番下にエアギャップがある。斜めのカットとディテールが小さな頭部のシェイプ前面を構成するプレートが動き、何かを意味しているかのような印象を与える。

SG-1.5 このドローイングはSG1.4をシンプルにしたものである、"とさか"が顕著であり、スロットはセンター横隣の広いスロット三角のセクションに妨げられていない。このデザインは"顔"に一番近いルックスがある。

SG-1.6 上のドローイングは下向きの図である。これでもって頭の"とさか"の部分のデザインがドーム型の頭部といかに関連しているか、よくおわかりであろう。スロットはスムーズなシェイプのヘルメット表面に沿って流れ、斜めのカットは、カーブ状の切れ目でなく、弦あるいは卵形を遮る"グレートサークル"である。このアプローチだと視覚的にカットのラインが全体のシェイプにフィットする。この頭部のアイデアはセンターに大きな穴のあるセクションがあり、三角のスロットのところで終わっているというところが他とは異なる。

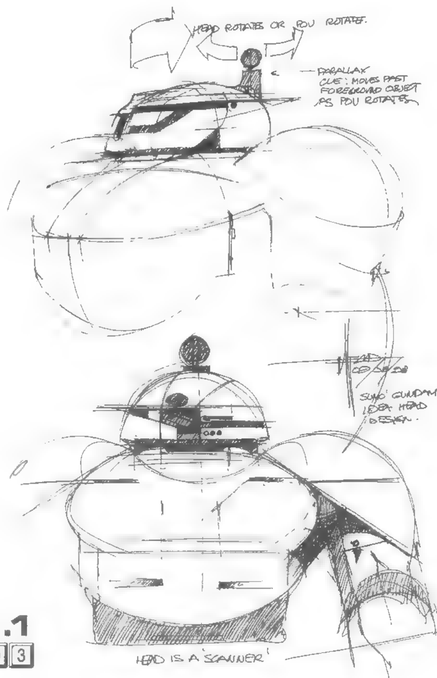
SG-1.7 上のドローイングはシンプルな頭部(のシェイプ)で、フロントの表面は水平に対してシャープなアングルで流れている。これがこの頭部のルックスを前方に向かっているように見せる。(主要部分は後方になるのだが)また、このアレンジによりアグレッシブでスリーク(かっこいい)なルックスを与える。スロットはスリムなカットになっており、広角アングルカットでまとめてあり、頭部全体がそれにすっぽり包まれているような印象を与える。センターからちょっとはずれた三角の穴はパーソナリティを与えており、いわゆる"顔"を暗示しているということではない。
下のドローイングは上からそのデザイン・アイデアを示している。"とさか"はここではやや上がり眉の平行のセクションとなっていて、フロントから流れ、徐々に後頭部に向かって上がっている。狭めのスロットはほぼひとつの幅広のカットで、三角の穴がスロット上の卵形の穴とともに"顔"がないのに"見られているような"感覚に陥れる効果を狙ったデザインである。

SG-1.8

上のドローイングではフラットな"とさか"の部分を少々変えてみた。スロットには垂直のカットで割りこんでおり、いろいろなアングルのプレートとカットが一緒になっていて、"顔"に見えず、一種不吉な感じを与える雰囲気をかもしだす。
下のドローイングはややうつむきの正面図である。このアレンジではバーが動き、スロット下のヘルメットの表面後ろからスライドする。これらの穴は計算して配置した穴で、ミステリアスな威嚇用のモニター(もし可能なら)にもなる。"くびれた"スロットがトップにあり、三角のプレートのアレンジメントの上にある丸い穴(どのデザインでもスキャナーとして描き加えてある)と共に"とさか"の結合する構造の一部になっている。

SG-1.9

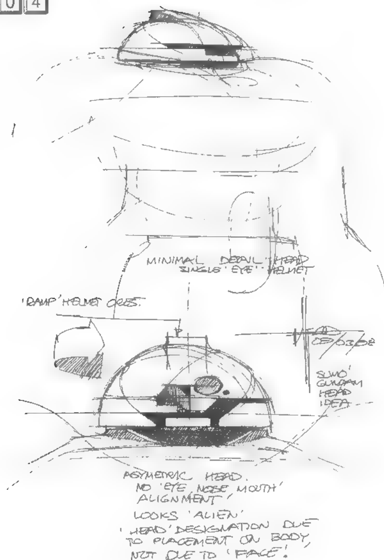
上のドローイングはこの頭部全体がスキャナーとしたときのアイデア・ドローイングである。小さめのとさかがヘルメットのトップから持ち上がったセクションとなり、スロットはフロントからカーブしており、頭部の黒っぽいインテリアをカットする三角形と交差している。
下のドローイングは上のドローイングのバリエーションであり、このアイデアが正面からだとどう見えるかを示したものである。このドローイングで一応"スモーガンダム"キャラクターの頭部デザインのアイデアの締めくくりとする。



SG-1.1
SU003

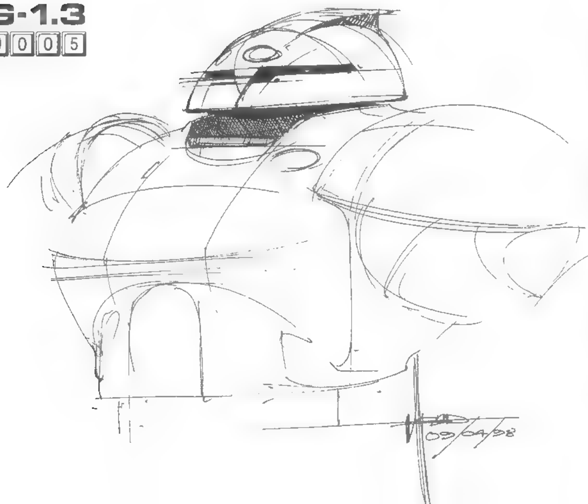
SG-1.2

SU004



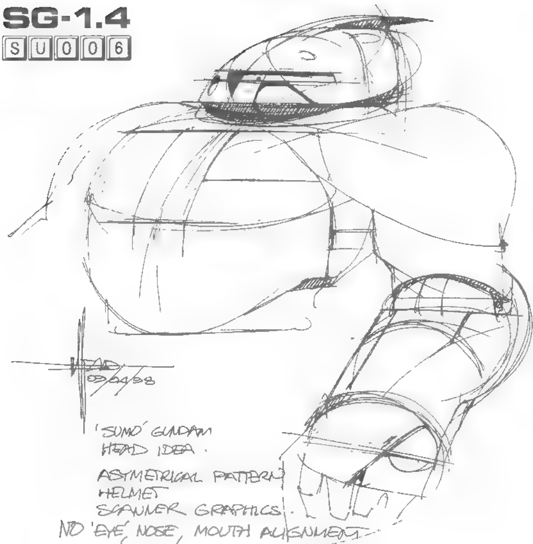
SG-1.3

SU005



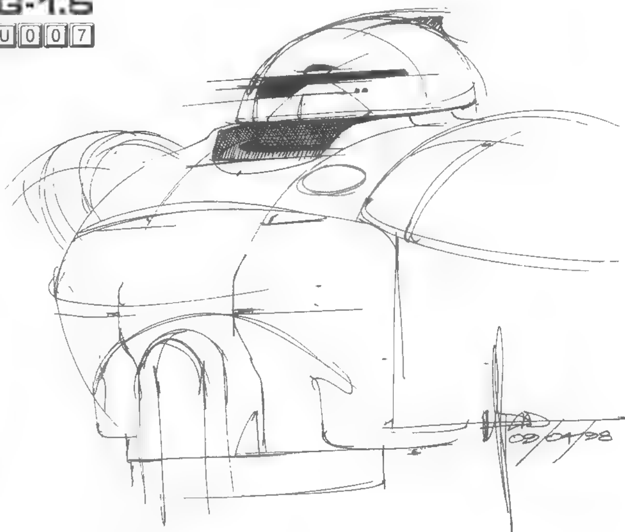
SG-1.4

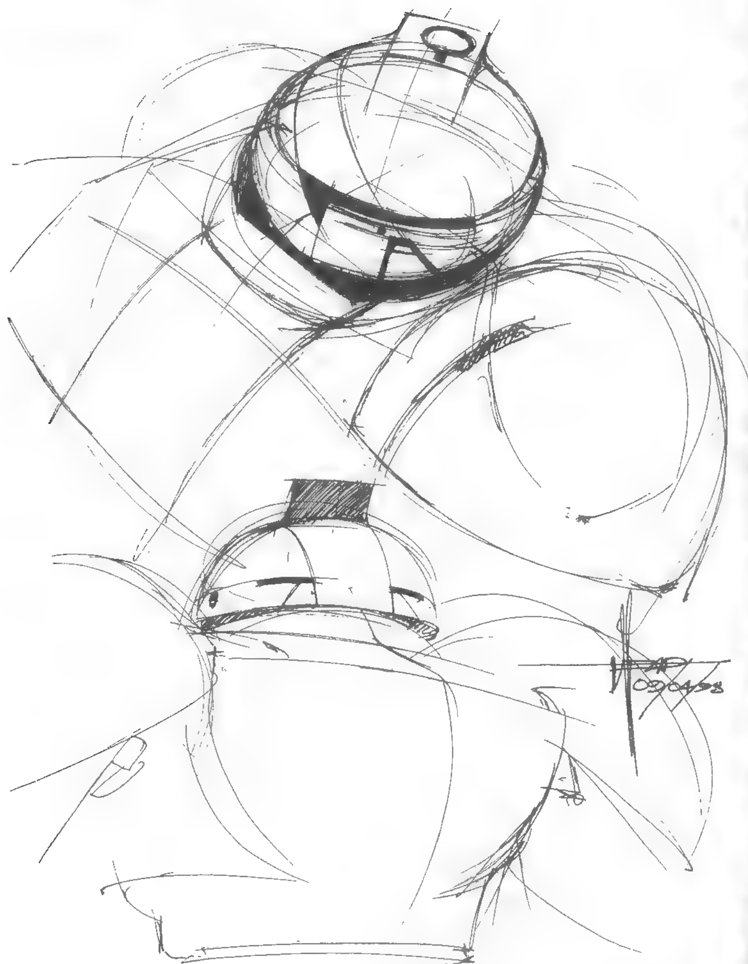
SU006

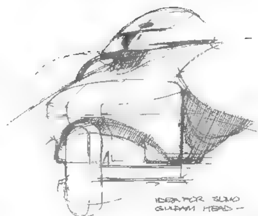


SG-1.5

SU007

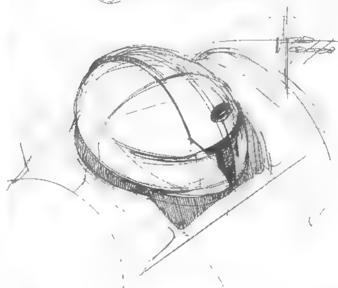


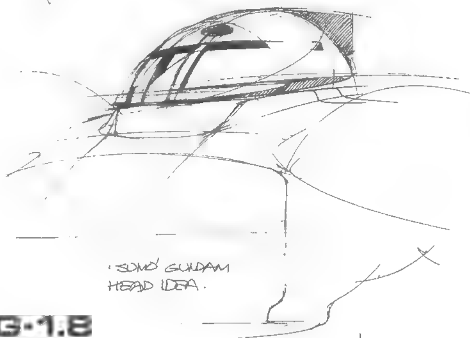




SG-1.7

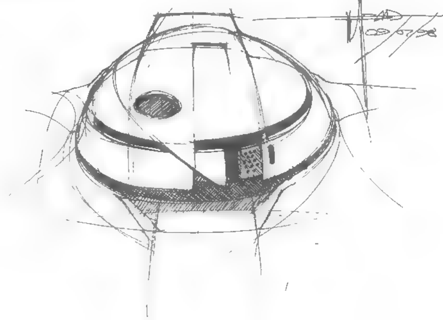
SU009

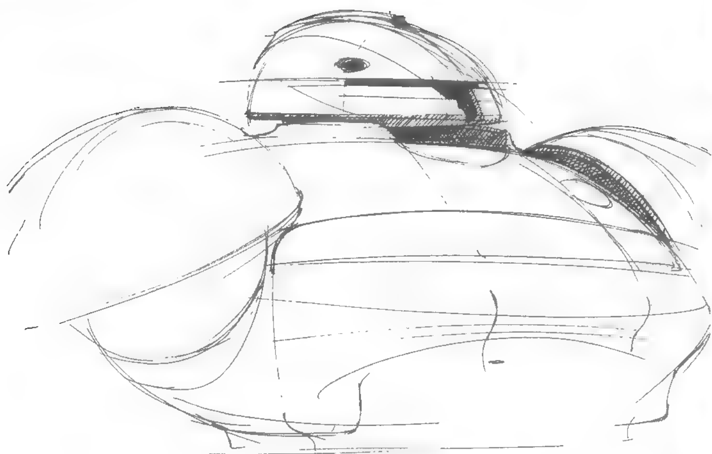


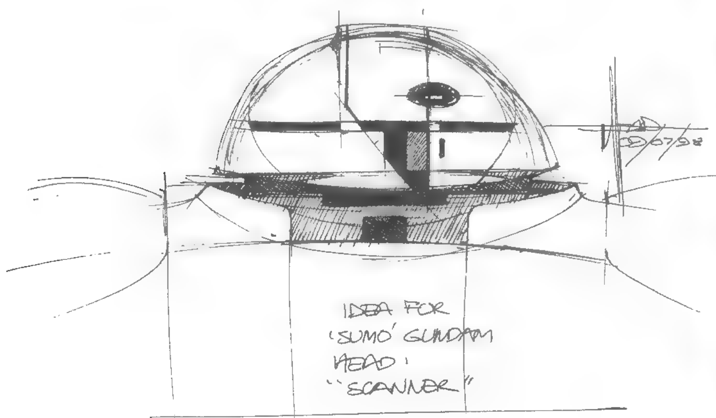


SG-1.8

SU010

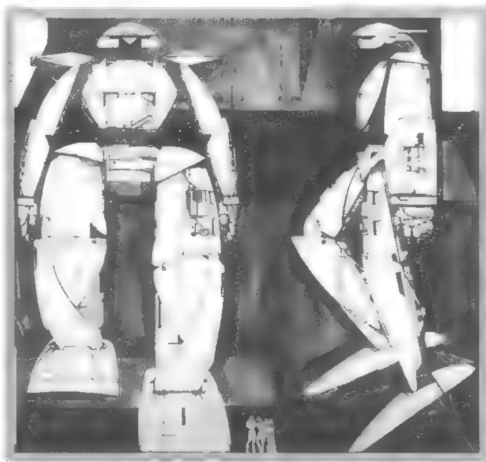





IDEA FOR
'SUMO' GUNDAM
HEAD:
"SCANNER"

FLAT

MILITIA FIGHTING MACHINE



Exposition

背骨コンセプトを取り入れてもらったが、"モビル・リブ"以上にコンセプトを応用・発展したデザイン。
富野総監督以下スタッフにとって衝撃(インパクト)が大きく、即答できなかったのは事実。
とくに背面デザイン画の凄さ。

MF-1.1

FL001



1st PRESENTATION

10.AUGUST 1998

以下のラフはミリシャ・ファイティングマシーンの最初のラフである。これらのラフ・ドローイングには、すべて"MF"という記号がナンバーの前についている。

本日提出するミリシャのこれらのドローイングはすべて日本でのサンライズ社とのミーティング(7月30日)に基づいて描いてある。明らかに、あのときにお見せしたラフとはそれほど変わっていないかもしれないが、帰国後のこちらの進展をすぐにお見せしたかったので、本日ここにラフを提出することにした。全体のムードと描き方、そして"シルエット"が日本側に了承されることを願ってやまない。また、これらのプロポーションが今回のストーリーやアクションに見合っているか、そして各要素にもっとディテールが必要とされるかどうか、検討していただきたい。
以下、各ラフのコメントである。

シド・ミード

MF-1.1

このドローイングは7月30日の朝、サンライズ社でのミーティングの前にホテルで描いたもので、これはサンライズ社でのミーティングの時にお見せしたラフである。これは今回創造する2タイプのミリシャのマシーンの基盤となる。このタイプ(ピュア・ファイティングマシーン)は手足が"フラット"で折り畳みのきくタイプで、この"フラット"な外見がこのタイプの特徴でもある。

MF-1.2

これはサンライズ社でのミーティング時に取ったメモの一部である。これには、"背骨"ロボットの理論に対するコメントとミーティング中にペンで描いたクイック・ドローイングがある。

MF-1.3

ロサンゼルスに戻ってからトレースしてみた全体のフォームのクイック・インプレッション・スケッチである。このタイプのデザイン・アイデアの特徴、プロポーション、メカニカルなロジックを解決するためのスタートとなるフォルムのみのラフである。

MF-1.4

このスケッチはMF1.3を少々洗練させたものである。ここでは頭部によりはっきりしたカプセルがある。脚と手にはMF1.2のクイック・ドローイングと同じスケールとフィーリングがある。手足のシルエットの違いがこのロボットの右腕に表われていて、左手より少々スリムになっている。(実際は両腕とも同じサイズと形であるが、描き方によりスリムに見えるだけである)

MF-1.5

手足がどのようになっているか、またボディとのつながりの違いによりその(手足の)シルエットが違うということを描いたスケッチ。ここでは両手が胴体側に回転している。これにより、(手の部分が)脚の部分よりスリムに見えるわけである。また、このスケッチはドラマチックなポーズやパースペクティブによるゆがみがまったくなく、このロボットを正面から描いた最初のスケッチである。

MF-1.6a

これはワーク・スケッチである。ロボットを正面、側面(脚が踏み出すポジションにある)、背面といろいろな角度から描いたクイック・ラフスケッチ。これによって、デザイン・アイデアのさまざまな要素を考え、全体の"フィーリング"をつかむことができる。

MF-1.6b

これはこのロボットのデザイン・アイデアにポーズをつけた最初のスケッチ。左腕と手は前に向けられている。このパースペクティブでは右足は引っこんでいるように見える。(脚と手の先端に関してはまだ完全には考えていない)

MF-1.7

ロボットを背後から見たスケッチ。"背骨"のアイデアはメカニカルな要素の一つとして取っておいた。背後のデザインに関してはもっと研究してみるつもりだ。おそらく、この"背骨"の部分をボディによりくっつけ、フラットになるような感じでまとめてみようと思う。そしてこのロボットの背中のデザインはこのロボットの特徴になるように試みるつもりだ。

MF-1.8

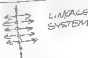
これはロボットを正面から違うパースペクティブで描いてみたスケッチ。頭部は意図的にコントロール・モジュールになっていて、(いかにも)分離可能なクラフトの外見になっている。(こういう考え方で正しいのだろうか???)このドローイングではまた右腕をフラットにしてみた。左腕は視点により(右腕より)スリムになっている。自分の考えでは、見る方向によって腕や足がそれぞれ違うデザインに見える(本当は左右まったく同じなのだが)というのはシルエットをドラマチックに見せるという効果があると思う。

MF-1.9

本日提出する最後のスケッチ。現在、どうやったらこのマシーンが動くのか、メカニカルのロジックを考え、その解決法がようやく分かりだしたところである。思うに、正面からサイドに面した脚のこのローテーションは特色として一種おもしろい。スタンディング/ウェイティング時も"トラベリング"時も、脚の部分は全体が回転し外に向かって大きく(幅広く)拡がるので、手足の考え方は(従来の考え方だと、そのアクションによって膝を曲げたりしたが)、従来のような動きをする必要はない。脚のシステムだが、ヒップのジョイントが中に外にと動き、回転の中心のローテーションを促す。脚の回転はボディ全体にも関連してくる。マシーンが戦闘態勢に入ったとき、手足は正しい位置に回転し、それに合わせて、ボディ全体もアクションする。これによりアニメーションにまったくあたらしいドラマチックな動きが導入されるような気がする。(ミリシャのもう一体のユーティリティ・ロボットのデザインも現在進行中で、それらのスケッチは今週中ごろに提出する予定である)

MF-1.2

FL002

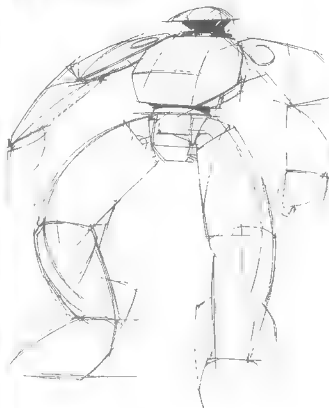
MF-1.3

FL003

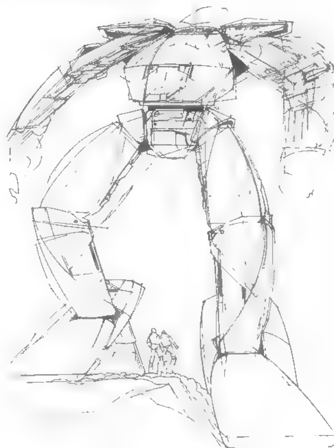


MF-1.4

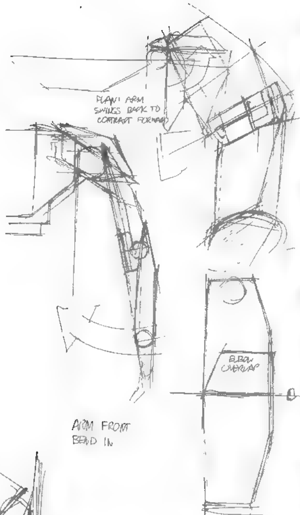
FL004



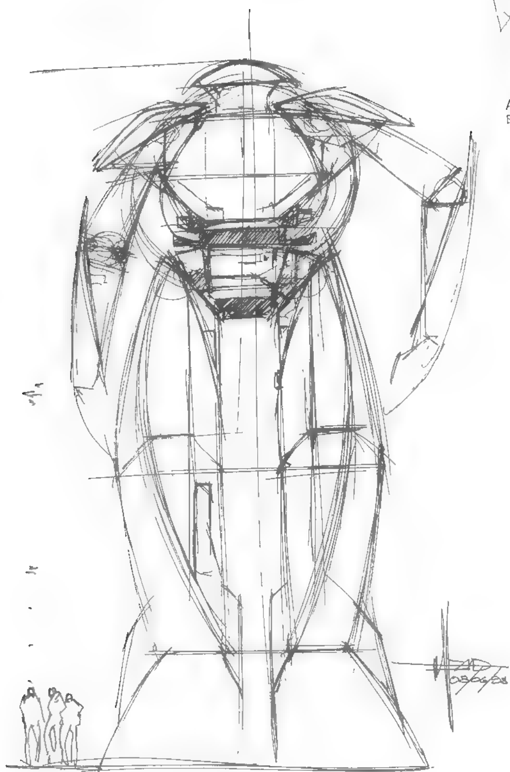
FL005

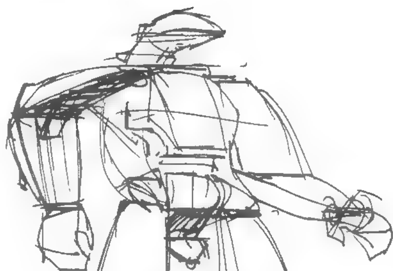
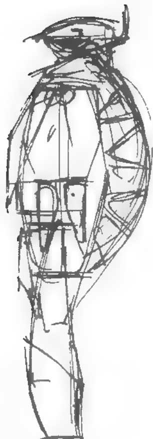
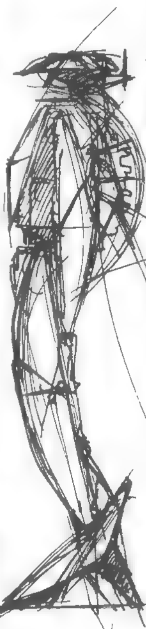


FL006

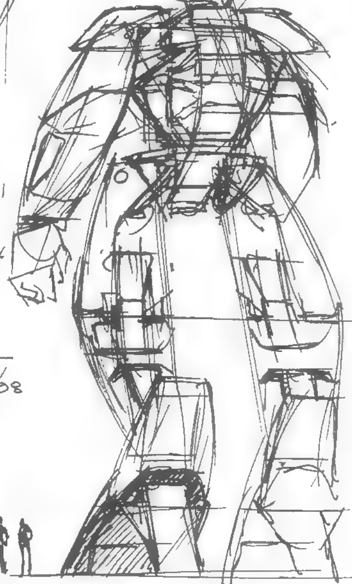


MF-1.5
FL007



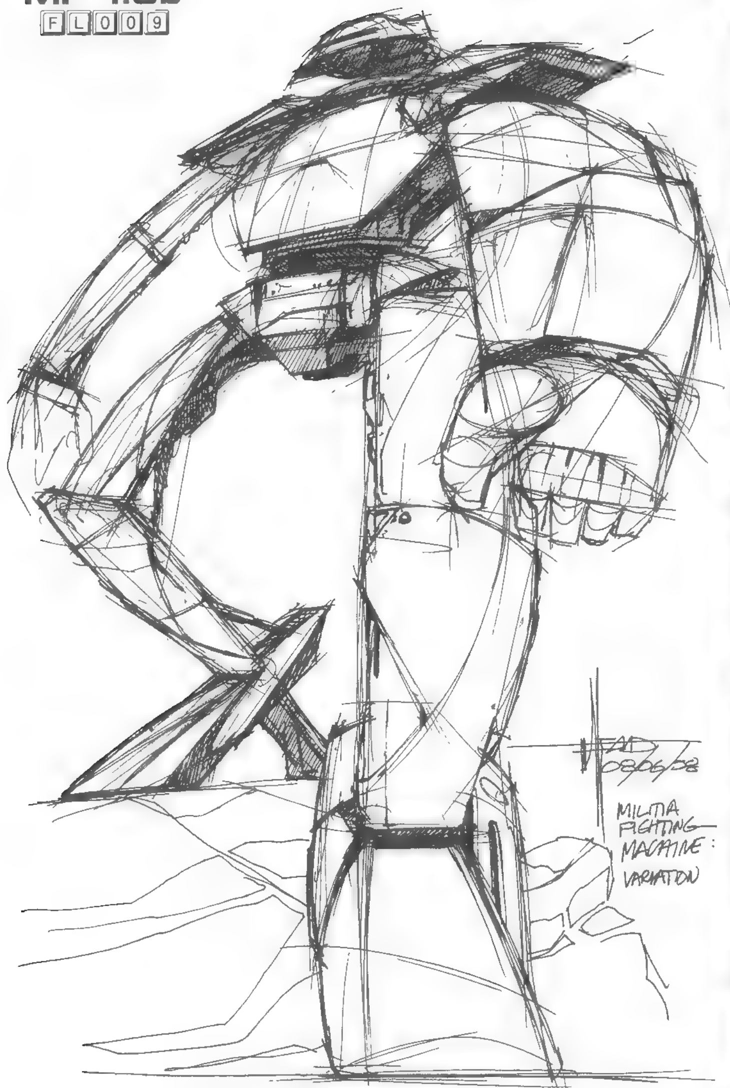




08/06/98
FOOT
FOLDED
FOR
FLIGHT

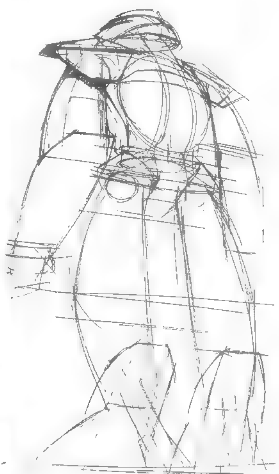


MF-1.6b

FL009

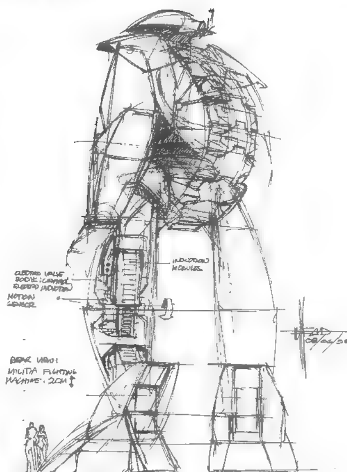


FL010

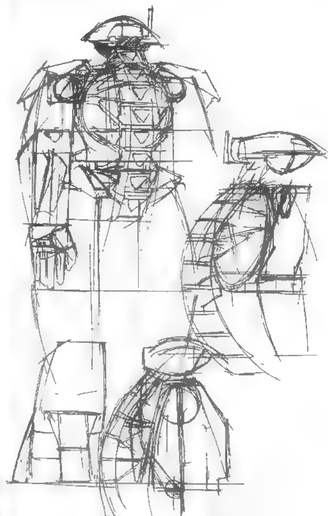


MF-1.7

FL012

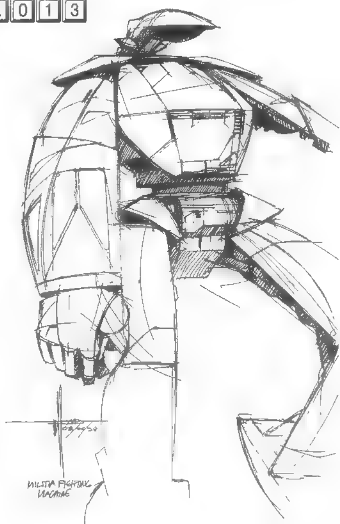


FL011



MF-1.8

FL013



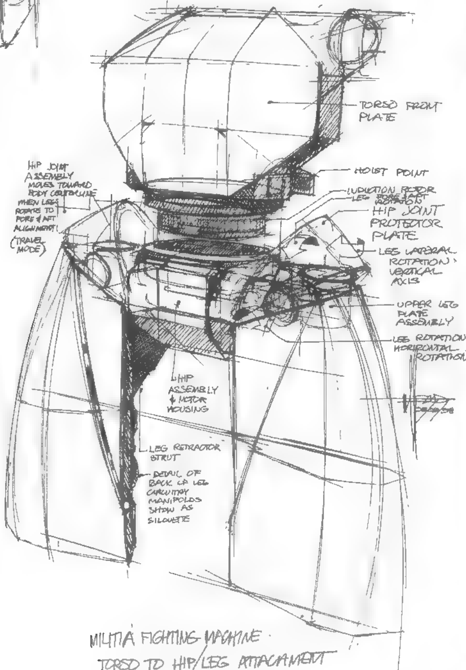
SHOULDER CAP

FL014

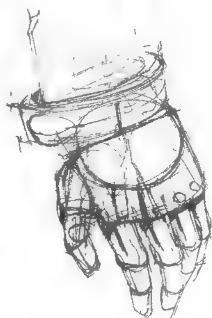
08/03/92

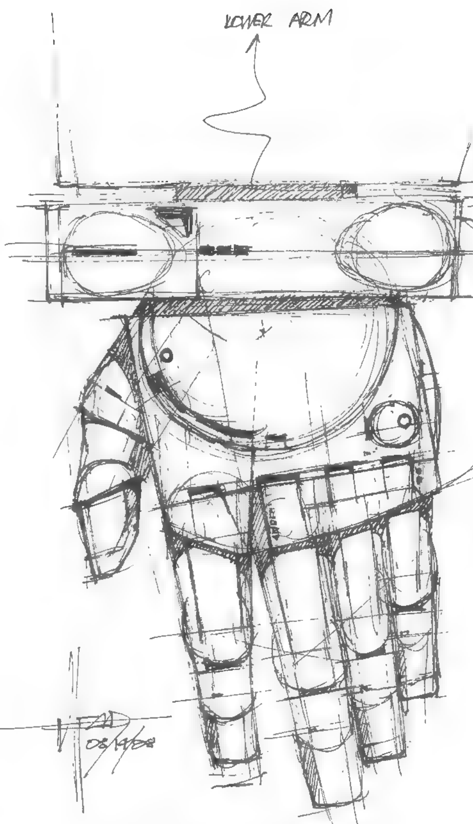
MF-1.9

FL015



FL016





FL017 MILITIA FIGHTER MACHINE : HAND IDEA

2nd PRESENTATION

28 AUGUST 1998

ミリシャ・ピュア・ファイティングマシーン：先に提出した第1回目のデザイン・コンセプトをもう一度検討し直し、また先日堀口さんと森田さんからいただいたメモやスケッチに従い、ミリシャ・ピュア・ファイティングマシーンのデザインに関しては胴体を骨盤のユニットから分離するように変えてみた。これにより、背骨の部分がこの2つ（胴体と骨盤）を連結しているということになり、この2つの部分の間に"スペース"を取ることで両者がマシーンの主たる構成ユニットということを明らかに示している。ここに提出する正面図と背面図でもって今回上記のように修正したことがわかるはずである。さて、"頭部"に関してであるが、8月16日に井上さんをはじめとするサンライズのスタッフの方々がパサディナの我がシド・ミード社に来ていただいたときに、いろいろコメントをいただいた。そのミーティングの時に一致したことは、"頭部"は"シングル・アイ（一つ目）"の外見にするということだった。それで、今回の第2回提出では、そのように修正してみた。ミリシャのピュア・ファイティングマシーン・タイプの正面図を見ると、そのような"頭部"になっている。一応CADドローイングでも3つのアングルからその"頭部"を描いてある。ぜひご検討いただきたい。

シド・ミード

MF-2.1

このスケッチは、上の胴体と骨盤のユニットの分離を示している。この2つの主要ユニットを"背骨"で接続し、サポートしているということだ。"頭部"は修正し、胴体部分にのせてみた。（CADドローイングによるMF2.3を参照のこと）

MF-2.2

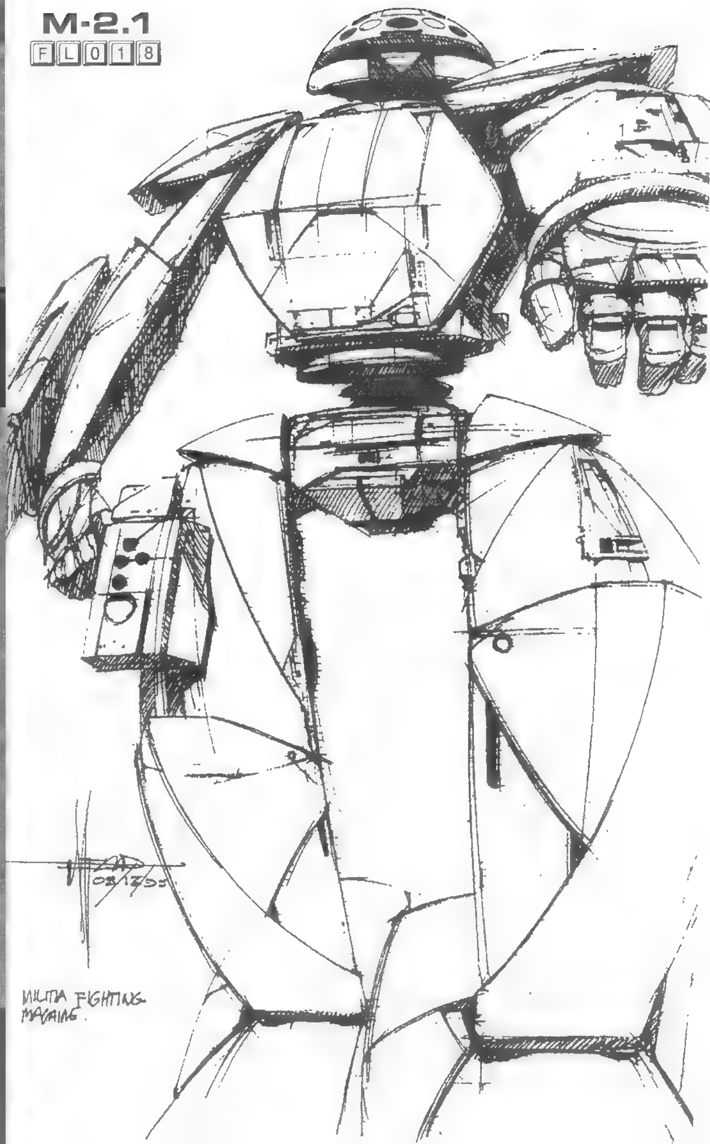
ミリシャ・ピュア・ファイティングマシーンの背面図。これでも胴体と骨盤が"背骨"でつながっていることがわかる。"頭部"の背後図に関しては既に了承されているので、これを"頭部"ユニットの修正に作業のスターティングポイントとした。

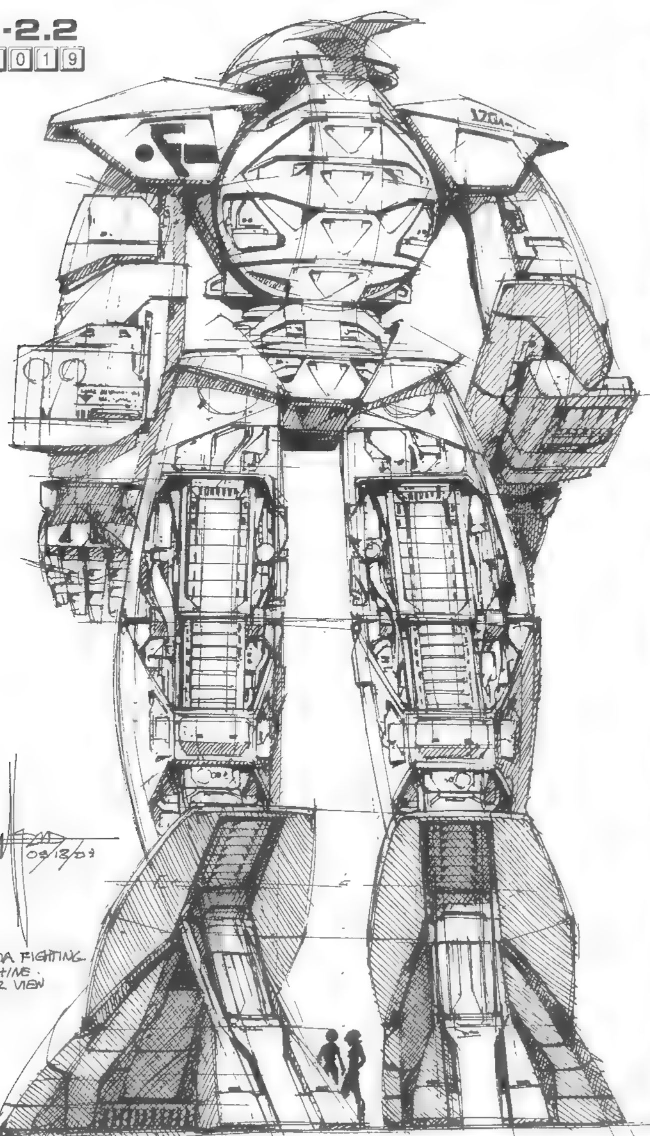
MF-2.3

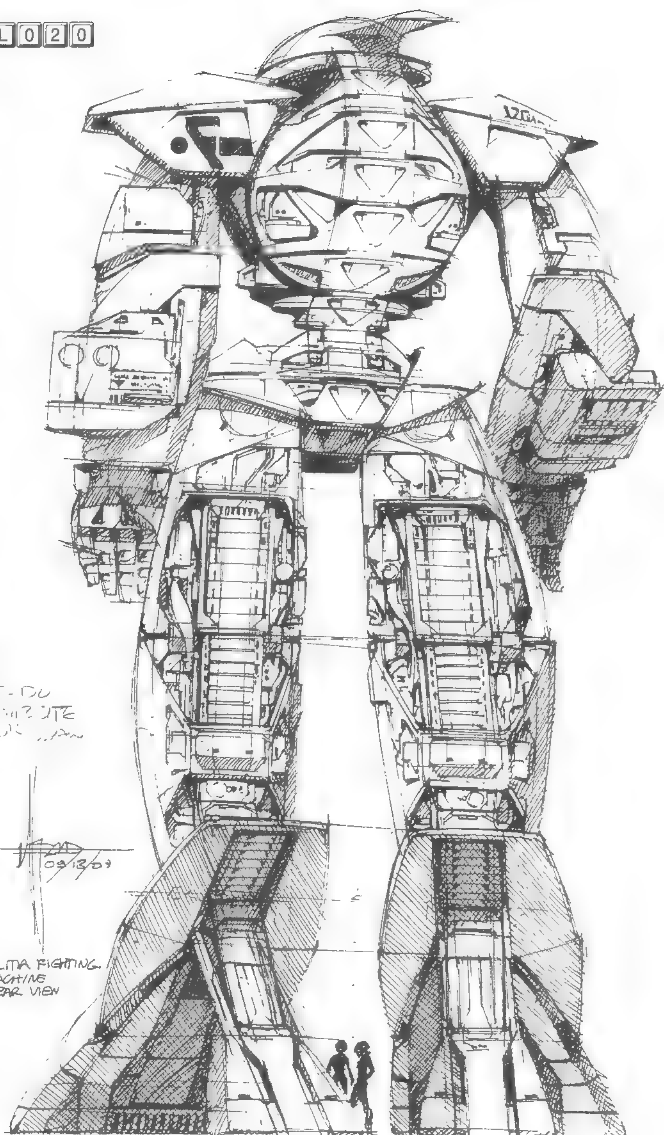
このCADドローイングではミリシャ・ピュア・ファイティングマシーンの"頭部"を3つのアングルから描いている。私のアイデアは、連続性と見分けられやすさという点を重視し、ミリシャの2つのタイプのマシーンには同じような頭部（コントロールキャビン）の形態にし、なおかつ類似性はあるもののそれぞれのディテールは異なっているという風にした。ミリシャ・ピュア・ファイティングマシーンの"頭部"は上から見ると完全に丸形である。これはそこにマウントしてあるリング（輪）が完全に回転するからであり、"背骨"の最上部のセグメントからサポートされている。正面から見ると、一つ目のその"顔"（一つ目は敵キャラクターの特徴とする）のアイデアというのは単に一つのスロット（スロットは中にくぼんでいる）を作ることで達成することができるし、"鼻"の部分はいかにも"顔のなかにある鼻"としなくてもこれがあることにより一応"顔"ができるわけだ。さて、"頭部"のサイドだが、これらのリングが"ヘルメット"を完全に支え、サポートしているのがわかる。だが、サポートするだけでなく、これらのリングは鎧兜の"顎骨"のフィーリングをもたせてある。このリングのアイデアが気に入っていただけたらうれしい。

M-2.1

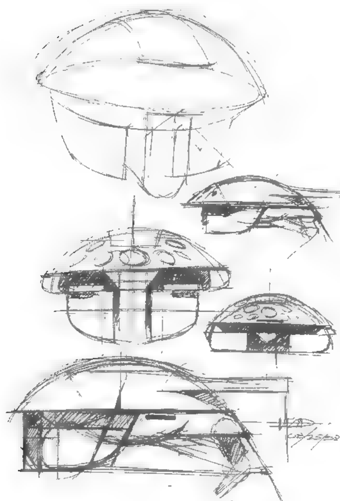
FL018



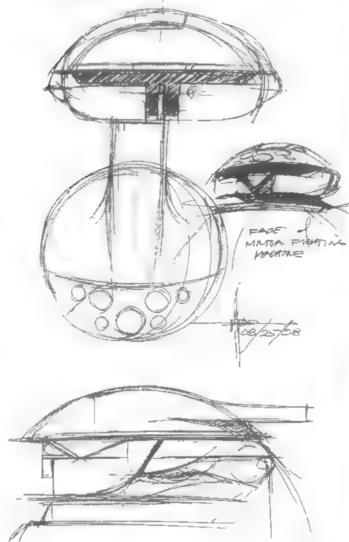

03/13/07
MILITA FIGHTING
MACHINE
REAR VIEW


MILITIA FIGHTING
MACHINE
REAR VIEW
09/13/09

FL021

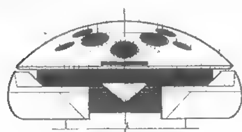


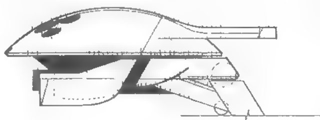
FL022



M-2.3

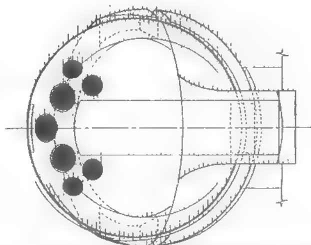
FL023





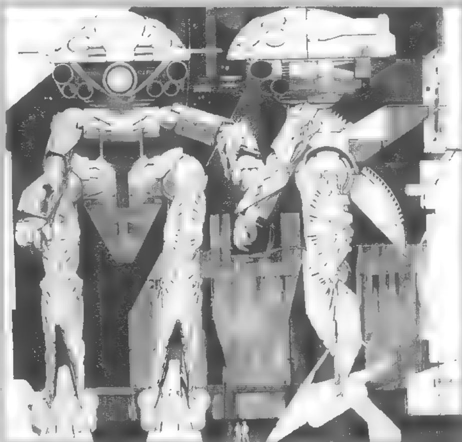
MILITIA:

IDEA FOR MILITIA FIGHTING MACHINE HEAD-CONTROL CABIN



DIANA COUNTER

40M SIZE MOBILESUIT



Exposition

日本のデザイナーのラフスケッチをイメージ・モチーフに、また富野総監督の"40m級の巨大モビルスーツ"というストーリー冒頭シーンのイメージから発生したもの。途中でスタジオぬえの森田氏のアイデアでナノスキンに覆われた外装(装甲)が加わり、現在のデザインに至る。ストーリーに即したインパクトのある侵略兵器。劇中では「ウォドム」という名称で使用された。

~~GUNDAM~~ JULY 15, 1988 ANALYSIS

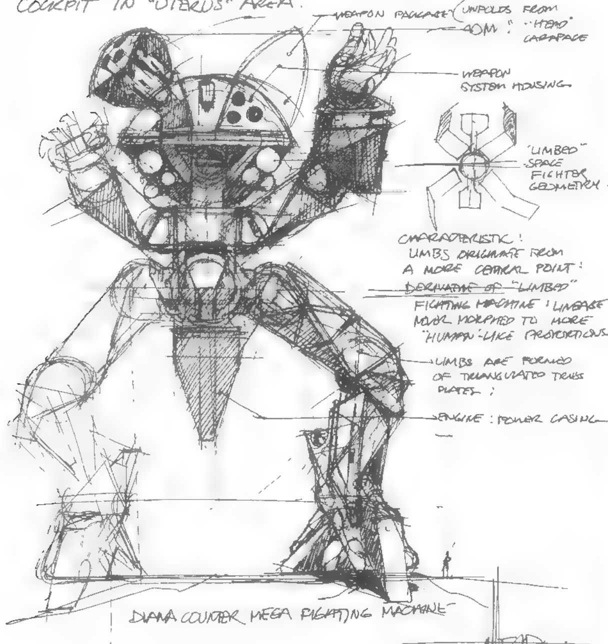
MOON BASE ROBOT (MOBILE SUIT VARIATION: ENEMY)

40M HIGH (DOUBLE ~~GUNDAM~~ SIZE)

"DIANA" COUNTER...

POWER PIPE DRIVEN (OBVIOUS TUBES TO EXTREMITIES ?).

COCKPIT IN "UTERUS" AREA.



MOON-TYPE TECHNOLOGY BASED ON SURVIVAL; LIFE SUPPORT MENTALITY.

★ NEVER GOT TO THE "STYLE" POINT

PURE FUNCTION DRIVEN: DEFENSE:
SURVEILLANCE:
MONITORING—

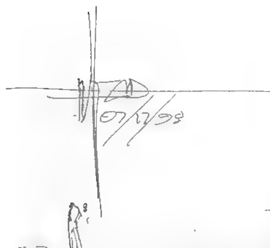
1st PRESENTATION

21 JULY 1998

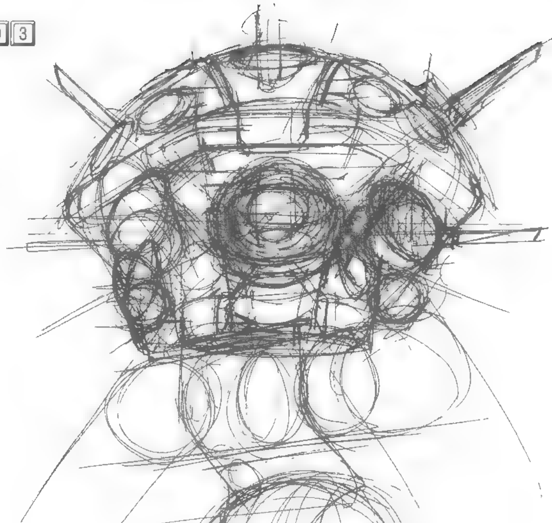
日本側よりいただいたストーリーと設定の中で記述されているディアナカウンターに関してはひととおり目を通した。まず、ディアナカウンター・ロボットは"手足のある"ファイティングロボットとしてデザインされ、作られている。このことから自分流に分析すると、このマシーンは武器やパワーや機敏度はマキシマムに備えうれるようにデザインされているはずだ。また、メンテナンス自体もひとつの重要な要素である。"手足"全部と露出した(といっても武装している)回転ジョイント用に切り子面化した荷重用外核(シェル)構造にすることにより、このデザインはそれらの要素を満たしている。配線、導管、スラスター燃料供給管はすべて両脚の後ろからアクセスできる。このロボットを"手足のある"ファイティングマシーンとして均整を取ってみた。シルエットはユニークで、意図的に"人間らしく"見えないようにした。"ヒューマン・スピリット"の存続のために戦うという慣習的なストーリーラインをベースにした場合、ガンダム・キャラクターのみが人間的(人間に見える)であるべきである。その他のすべてのキャラクターは瞬間にして"ガンダムではない"という見分けがつくべきで、したがって、"敵"は"敵"だとわかるような(デザイン的)見分けをはっきりつけておくべきだと思う。(自分自身もストーリーの意図をしっかり掴んでいるものと思いたい)(ストーリーの展開を考えると)これらのマシーンは不死身(攻撃にはびくともしない)というわけではない。ただとても大きくとてもパワフルなのだ。主要武器装備はこの大きな"頭"に収容されている。このマシーンにおけるこの部分は回転するし、横にも傾くようにはっきり(関節として繋がれている)している。この"頭"のセクションには大きな"目"と主要武器が収容されていて、主として"スマート"なミサイル、連射可能な火器、エンジンのエネルギーパッケージから供給される長距離ビームが収容されている。この長距離ビームは"頭"の部分(ちょうど"目"の上)の上部のシェルの中心に位置している。このマシーンは高さ40mである。パイロット用のコントロールキャビンは、両脚の間の"陰門"あたりにある。大きな"脚"はショックに耐久性のある"ランディング"のためのアレンジメントになっている。今回の∀ガンダムのプロジェクトのために提案したデザインはすべて核となるものであり、あとから日本側のスタッフの手によりデザイン処理されるはずなので、ここでは(この1回目の提出ラフでは)付属の武器などは描いていない。もしこのデザインがディアナカウンター・ロボットのキャラクターとして受諾されたとしたら、最高にうれしい。

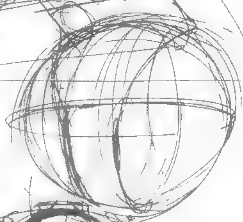
シド・ミード

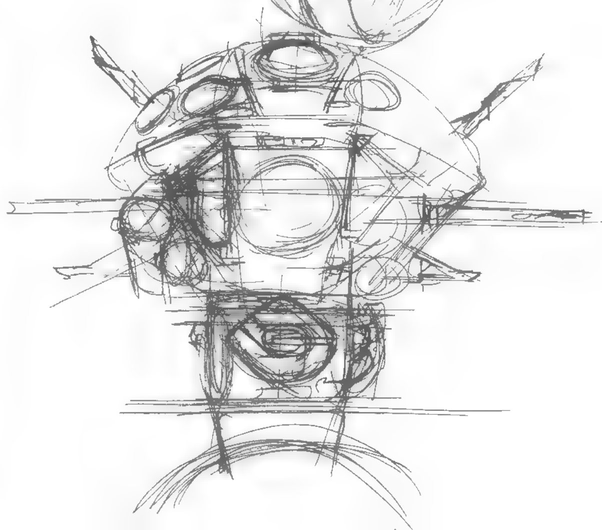




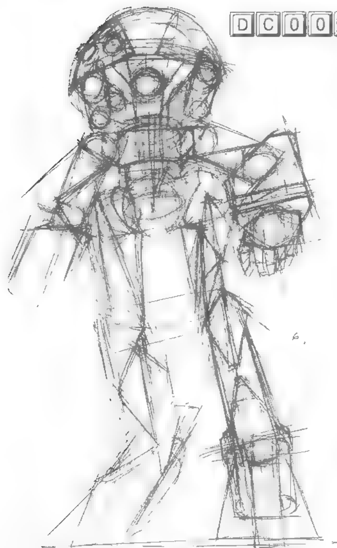
DIANA COUNTER FIGHTING
MOBILE SUIT : 40M!







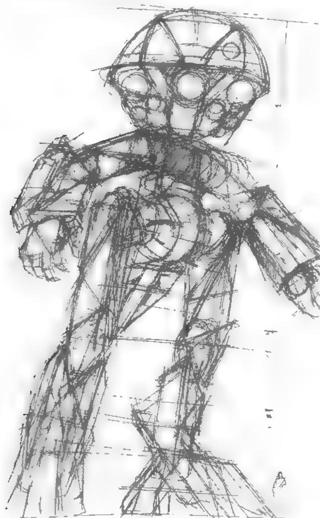
DC004

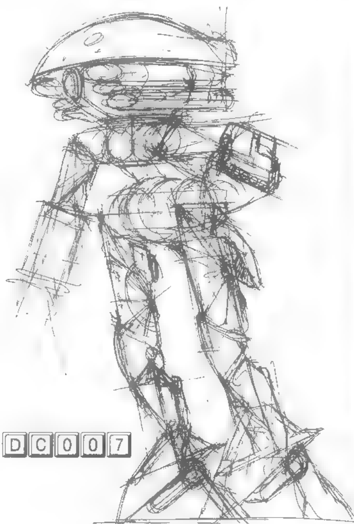




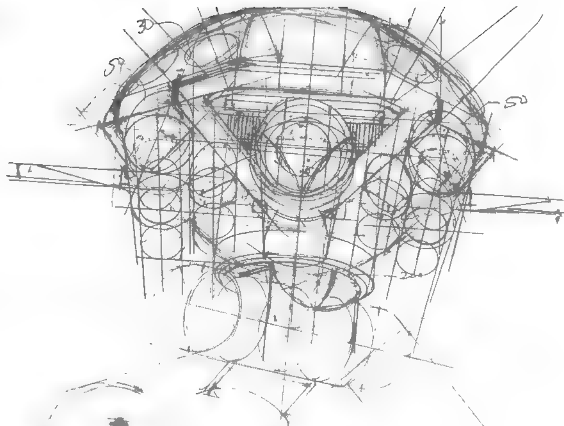
DC005

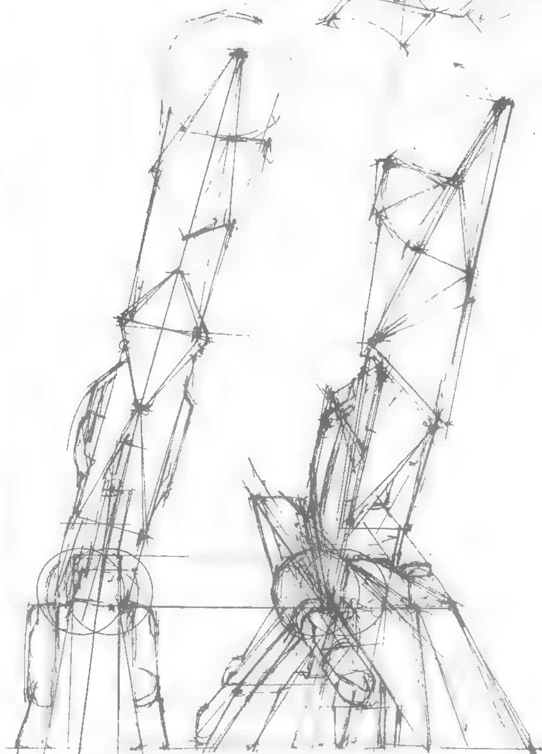
DC006



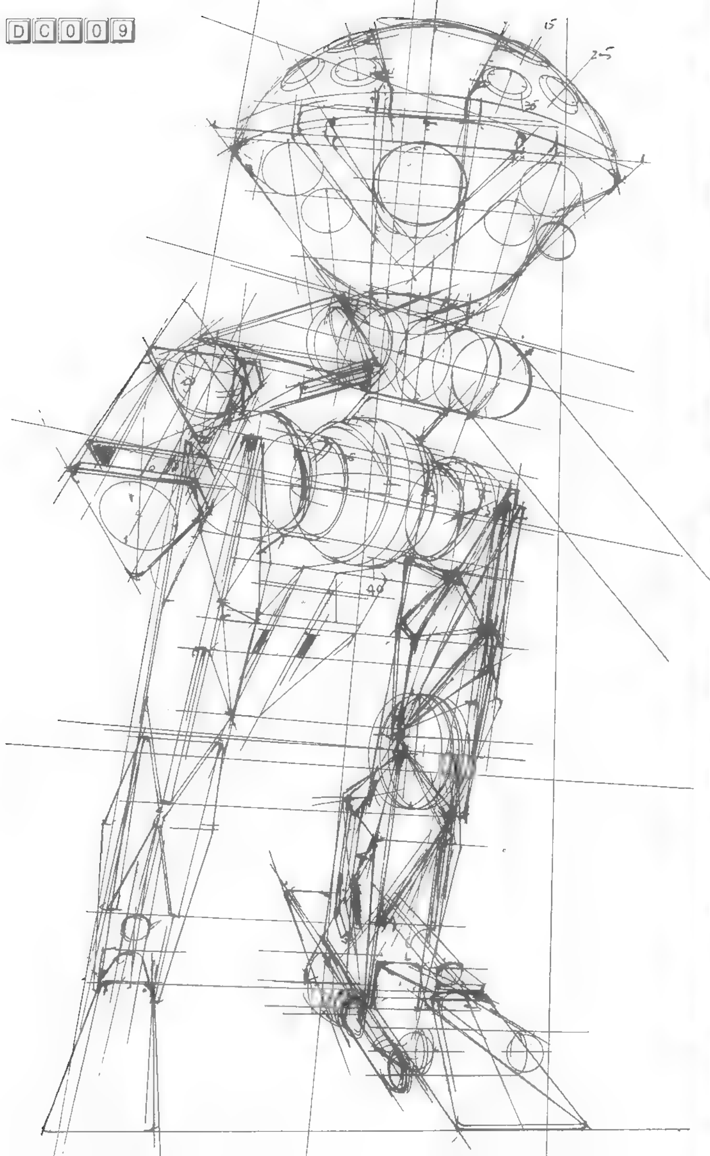


DC007





DC009



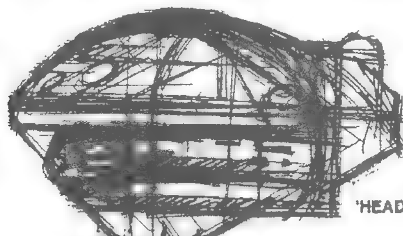
DIANA COUNTER ROBOT

40M LIMBED FIGHTING MACHINE



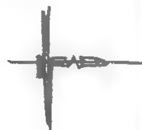


VERY QUICK SKETCH FOR PROPORTION



DIANA COUNTER ROBOT

40M LIMBED FIGHTING MACHINE
PROFILE SCHEMATIC





DC011

2nd PRESENTATION

1.SEPTEMBER 1998

本日ここにお送りするディアナカウンター・ロボットのためのドローイングはすべて東京でのミーティング時に話し合った"ナノスキン"のアイデアを取り入れたものである。全部で11点のドローイングがあり、それぞれのドローイングにはDC2.1、DC2.2、DC2.3とナンバーをつけてあり、私のアイデアを展開した順になっている。

最初のディアナカウンター・ロボットのデザイン・アイデアは一目見てかなりメカニカルであった。それにこの"ナノスキン"という要素を付け加えると、ビジュアル的に以下の問題が発生する。

●一般の視聴者は"ナノ"と聞いたときに、まず何を考えるだろうか……。
●"ナノ"というのは科学的にとらえてもらえるのか、それとも"ナノ"というのは単なるテクノ流行語なのか。それにより、そのビジュアル・デザインにどのような影響を与えることになるのか……。
●そのような"オーガニック"な外見がどのようにして"メカニカル"な外見に組み合わされ、なおかつデザイン的にもかっこよく見せられるか……。

そこで私は次のように考えた。"ナノスキン"はこのロボットの構造の表面下で実際成長、発達している。"ナノスキン"が生き物であるということから、エレクトロ=メカ上、4つの四肢のジョイントや他の回転する要素のあるエリアから離れたエリアでパワーをさまざまなエリアに供給している。私のアイデアは、これには"アキュムレーター"(蓄電池)があり、これがジョイントのシグナルをピックアップし、パワーが腕や足に供給される、というものである。

私はこのデザインをビジュアル的に理論化するために、"発電"装置をはっきりつけること、そしてその装置から"スキン"の細部が主要な表面セクションをおおってゆくというロジックにしてみた。ということで、本日お送りするスケッチが堀口さんと森田さんとのミーティングの主旨にかなっているものと願ってやまない。

シド・ミード

DC-2.1

このドローイングは私が東京滞在中に描いたものである。脚をどのように動かし、水圧式のチューブアクチュエーター(チューブ式作動装置)ではなく、フラットなエクステンション・ストラップを使用したこのロボットのメカニカル・システムを考えてみた。このドローイングは一番最初に提出し、了承されたあのディアナカウンター・ロボットのメカニカルの特性を生かして、ちょっとリフレッシュしてみたドローイングである。

DC-2.2

このドローイングは東京での堀口さんと森田さんとのミーティング時に描いたクイック・ドローイングで、"ナノスキン"のアイデアが突如持ち上がったときの最初のドローイングである。オーガニックな細部システムに、メカニカルな外観をはっきりと取りこんでみることにチャレンジしたドローイング。

DC-2.3 これも東京滞在時に描いたスケッチ。メカニカルなビジュアルに"ナノスキン"のオーガニックな(考えと質感)ものを取り入れたものだ。ご覧の通り、メカニカルなプロポーションをそのままキープしながらオーガニックなものをその中に取り入れている。

DC-2.4 このスケッチは東京からの帰りの飛行機の中で描いたもので、ここでははっきりと"ナノスキン"がこのロボットのメカ部分に取りこまれているのがGOODだよ！

DC-2.5 東京からロスへ戻ってきてから最初に描いたシリアスな最初のスケッチ。"ナノスキン"をオリジナル(既に了承されているこのロボットの外観のデザインのこと)に取りこんだ。このスケッチで私が好きなディテールは腕の上部あたりである。これには非常に薄くて、のびた織物のようである。このように見えるデザインは論理的に可能だ。(DC2 2と比較のこと)

DC-2.6 "ナノスキン"をさらに発展させたドローイング。側面図で丸い膝のキャップがグッドに見えるかどうか試してみた。だが、グッドにはどうしても見えない。ベーシックな姿形としてのメカニカルとオーガニックの併用がわからず、ディテールのみで、混乱極まる。ということで、やはり角張った形を保つほうがいいようだ。先ほど説明した"発電"のコントロールモジュールがここでは見える。そこからパワーがスキンに供給されるわけだ。

DC-2.7 脚に"ナノスキン"を取り入れたスケッチ。このスケッチでは、"発電"のモジュール·ポジションから枝分かれしている太いエネルギー供給管とそれにクロスした円孤状につながるいくつかの小さなスポットなど、副次的なディテールに関するアイデアを入れこんでいる。

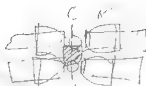
DC-2.8 "ナノスキン"を脚に取り入れた時のスケッチで、これが"ナノスキン"に関する最後のデザインだ。オーガニックのディテールはシンプルだが、オーガニックな外観がある。とはいえ、アニメーションとして再現したときそれほど複雑ではない(と願いたい！)。ここで黒い点と線の副次的な細部システムが見られる。さて、膝のキャップは脚(膝から下の脚の部分)にとって肝要な部分だ。これがあることで、角張ったデザインが成立するわけだが、一方でこれのお陰でいかにもビジュアル的により"ナノスキン"のオーガニックさが出る。

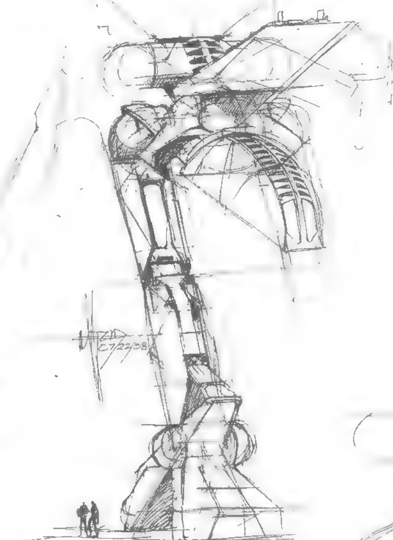
DC-2.9 さて今度は腕だ。腕の部分の実際のクロスセクションを考えないとならない。正面図では腕とジョイントの組み合わせを描いている。上腕にはオーガニックでメカニカルなスロットがあるが、これは武器の付属パッケージを取り付ける。実際の腕のクロスセクションはDC2.10を参照のこと。

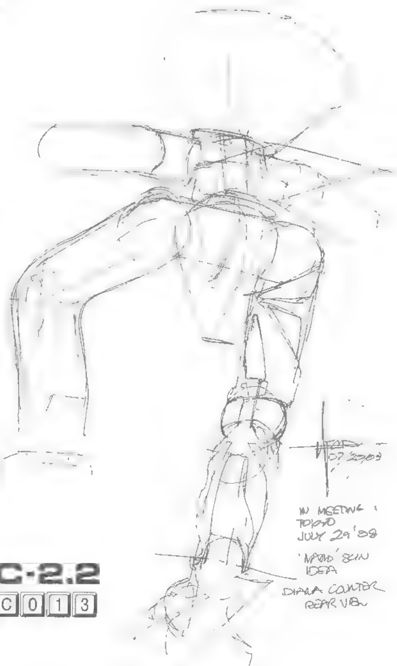
DC-2.10 このスケッチは腕と肩のシステムについてである。上のスケッチでは"ナノスキン"がヘビーに繁殖(拡がっている)している。腕のセクションは右にあり、下の図では腕と肩を後ろから描いてある。

DC-2.11 本日お送りする最後のスケッチ。ナノスキンを取り入れたディアナカウンターロタボットの全体図。

DC-2.1
DC012





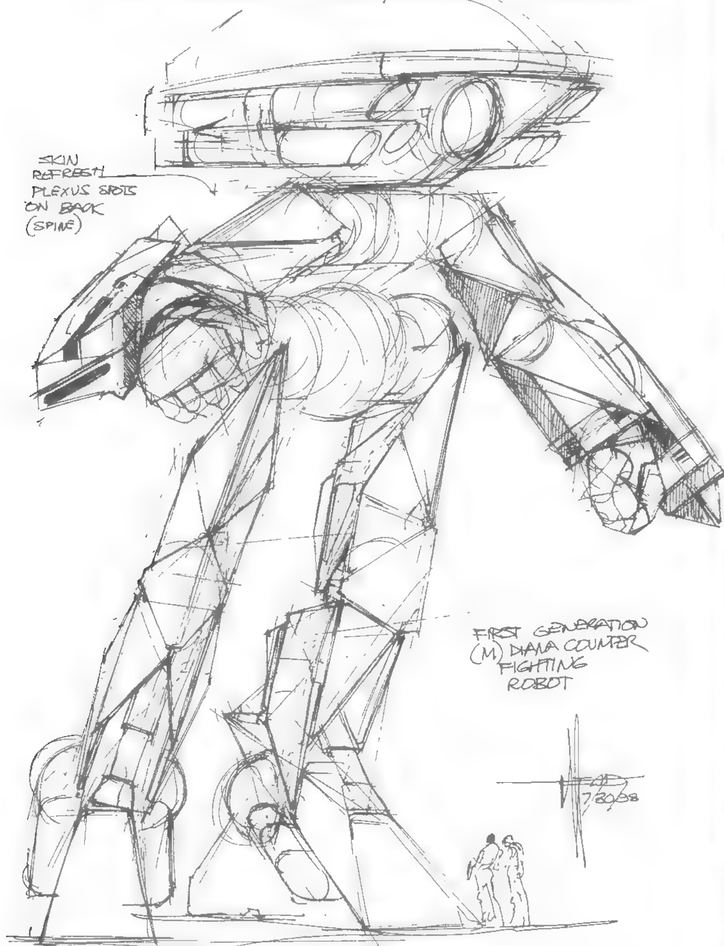


DC-2.2
DC013

DIANA COUNTER : (MOON)

INTERIOR IS MECHANICAL
PROPORTION of LIMBS TO OVERALL ARRANGEMENT IS OKAY

EXTERIOR IS 'NANO' SURFACE
'SKIN' IS PROBABLY GROWN, ~~AND IS~~ SELF-REPAIRING.



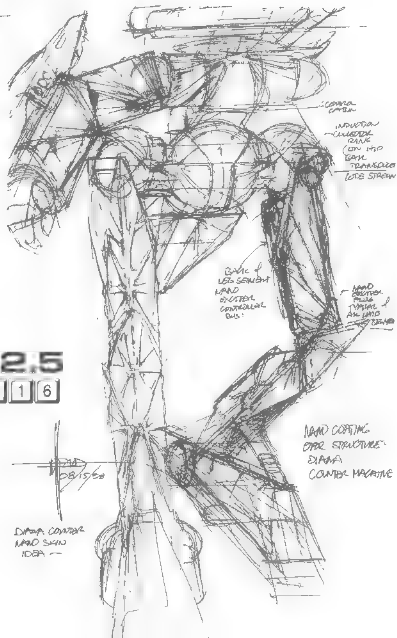


DC-2.4

DC015



DIANA COUNTER
NANO SKIN IDEA
LEG



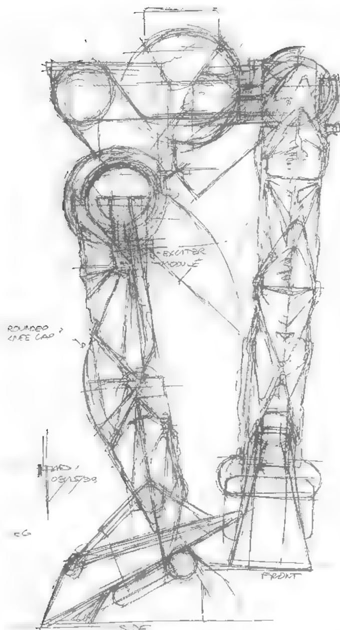
DC-2.5

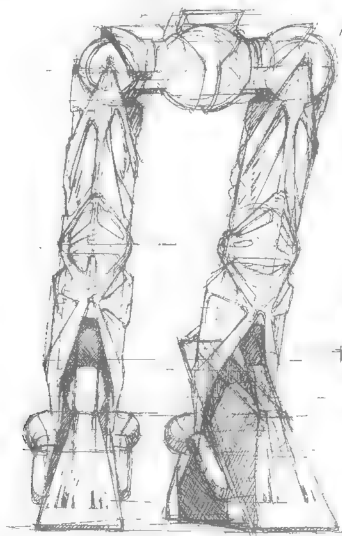
DC016



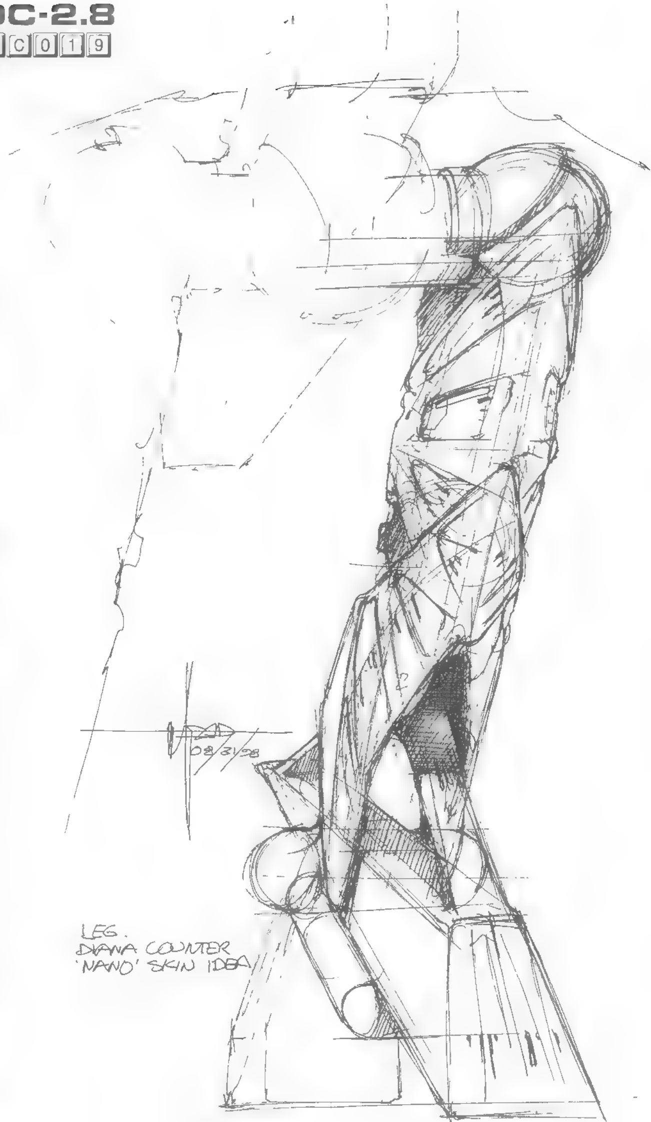
DIANA COUNTER
NANO SKIN
IDEA —

DC-2.6
D C 0 1 7





DC-2.7
D C 0 1 8


08/31/98
LEG.
DIANA COUNTER
'NANO' SKIN IDEA

SHOULDER JOINT

ARM GEOMETRY

NANO COATING GROWN OVER MECHANICAL SUBSTRATE (EXO-FRAME)

ATTACHMENT SLOT FOR WEAPON PACKAGE

DC-2.9

DC020

PART OF UPPER ARM

PART OF FOREARM

ARM FRONT VIEW

DIANA COUNTER NANO SKIN IDEA

08/31/98

INDUCTION ACCUMULATOR

BUS MODULATOR

ARM NANO COATING RE-GENERATIVE SYSTEM

COCKPIT CAPSULE

FRONT

INBOARD

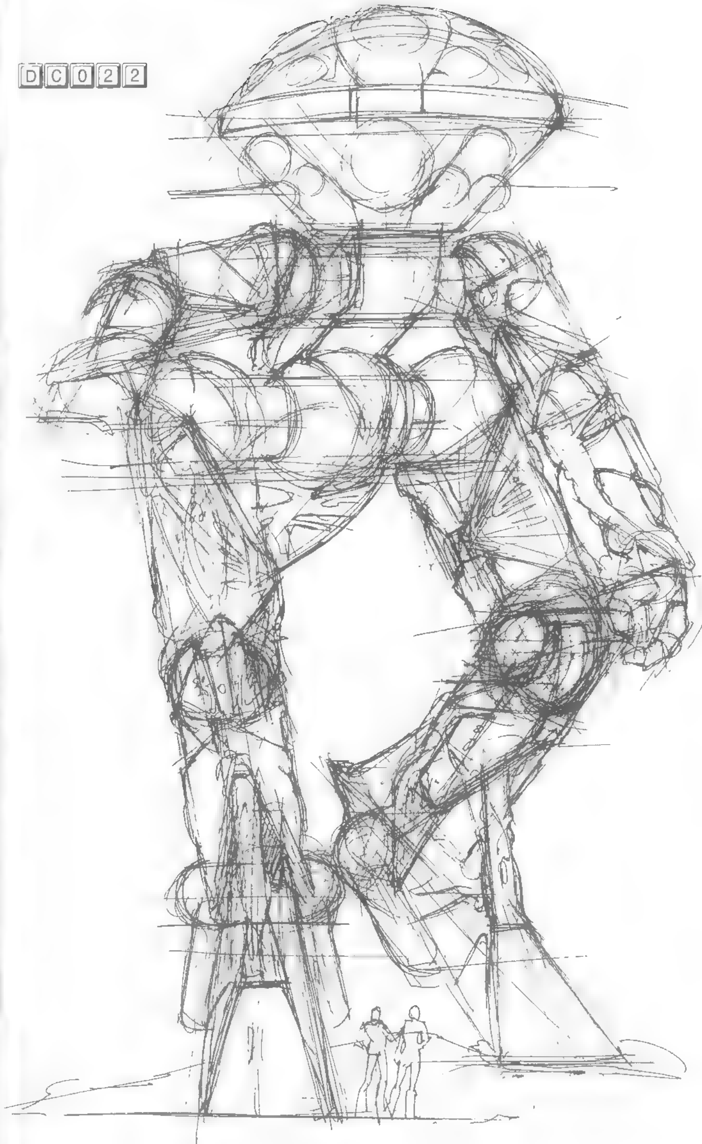
TOP VIEW OF ARM UPPER

DC-2.10

DC021

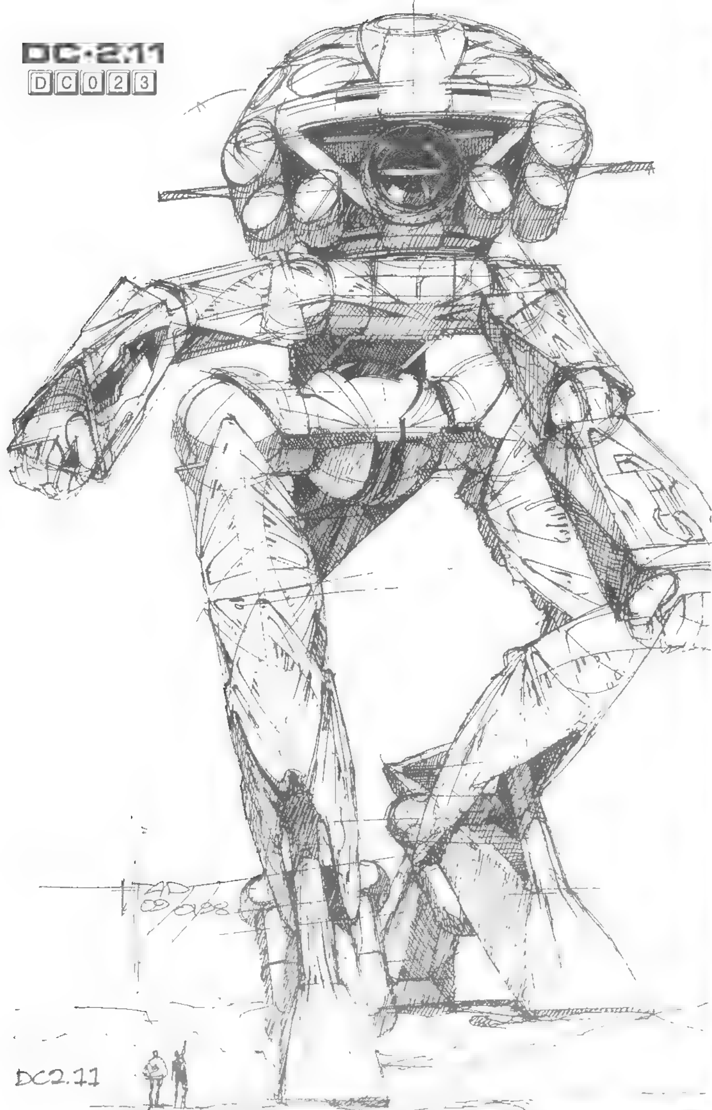
08/31/98

UPPER ARM REAR VIEW NANO SKIN


DC022

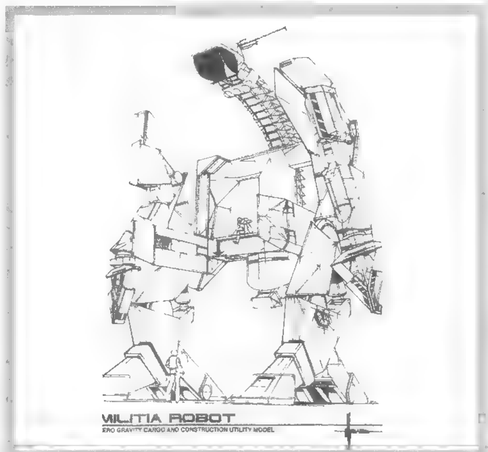
DC-2.11

DC023



MILITIA ROBOT

ZERO GRAVITY CARGO & CONSTRUCTION UTILITY MODEL



Exposition

大河原氏の背骨コンセプトを汎用建築機械的アレンジでまとめたデザイン。
A2判のプリントアウトを全員で見て、富野総監督以下、そのリアリティに感動。発注の段階ではミノシャ側のモビルスーツであった。劇中では「モビル・リブ」という名称で使用された。

~~V GUNDAM~~ JULY 15, 1988 ANALYSIS

MILITIA ROBOT (MOBILE SUIT VARIATION. ENEMY

"SPINE" ROBOT - OLDEST TECHNOLOGY

HEAD IS COCKPIT

BODY IS CONTAINER (PLATFORM "WALKING CRANE" IDEA)

FOR CONSTRUCTION WORK IN ZERO G.

★ MILITIA MODIFIED THEM FOR MILITARY USE

1 EXTENDED CHEST FOR COCKPIT

2 COCKPIT MOVED TO LOWER BODY

MILITIA WEAPONS BASICALLY GUN-LIKE

MILITIA TECHNOLOGY/COMBAT CLOSE RANGE, LIKE "DOG FIGHT"

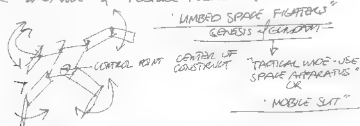
MILITIA HANDLES THEIR WEAPONS LIKE A SWORD -

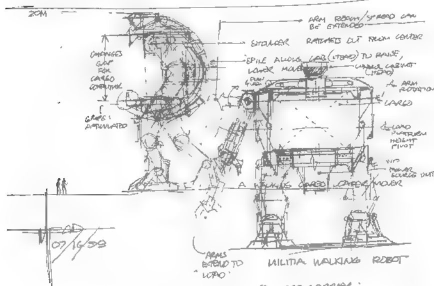
(THEY ARE ADAPTED LOAD CARRYING ROBOTS.

★ RETRO DESIGN POINT

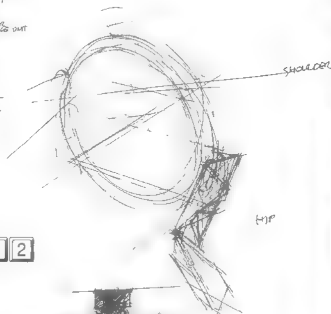
"GUNDAM" IDEA STARTED FROM A LIMBED CONFIGURATION FOR BALANCE & "POSTURE" FLEXIBILITY. —

MR001

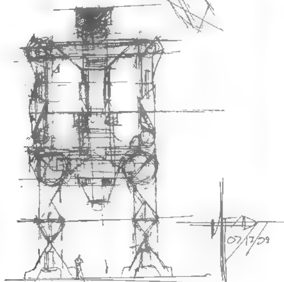




A RETRO-FITTED "WALKING" CARGO CARRIER: ORIGINAL DESIGN FUNCTION



MR002



MILITIA ROBOT

PRESENTAION

19.JULY 1998

先に日本側より提出されたストーリー／設定で記述されているミリシャ側ロボットについてのテクニカルなアイデアに関してはひととおり目を通した。

ミリシャの"アタック"ロボットはもともとゼロG(無重力)の状況において使用される実利的なロボットとしてスタートしている。このミリシャ・ロボットのもともとのデザインの目的はカーゴを運ぶ、修理やオペレーションをする、その他の類似した機能的な作業をするためのものだ。このストーリー・アイデアをまず用い、そこに動力を導入した(ロボットの)骨格を考えてみた。自分が考えたその骨組みでいくと、このロボットは大型のコンテナを掴んだり、運搬したりでき、なおかつ(ロボットが自ら)その部品を調整したり(惑星での設備で)修理ができてしまうぐらい(手先が)器用である、そういうロジックではないだろうか。というのも、元々このロボットは純粋に"作業用"ロボットで、その"スタイル"自体はそれほど重要ではなかった。私はここではわざと(極端に)機能的に、それも残忍なほど機能的に組み立ててみた。まず、このロボットはどのように"立つ"かというと、このロボットは"肩"を前方にもってきて"立つ"。これはカーゴのコンテナを掴んだり、コンテナを輸送するときに"おへそ"あたりに置くためだ。この"肩"の前方の突き出しはこのロボットに一種風変わりな猫背の外観を与え、それにより、より不気味な感じをもたせる。この姿態はこのロボットのベーシックな骨格があらゆる武器パッケージに"改装"されたときに、より印象的に見える。

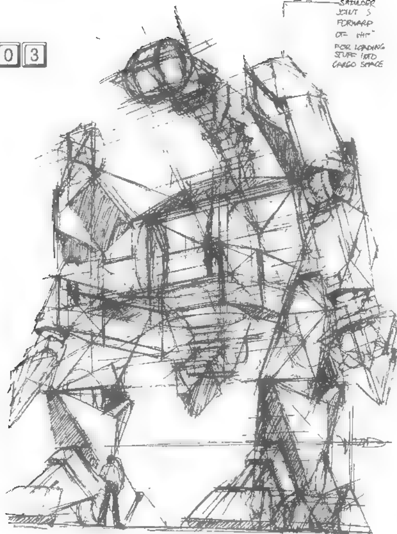
(このロボットの)構造的なアイデアだが、これは三角形のトラスのセクションの集合体だ。論理的にはひとつの構造的サポートポイントから次の(構造的サポート)ポイントへの応力を分散させる方式なので、変わった形の空洞セクションがいくつも出てくるが、配線、燃料、エネルギー供給パイプやその他、必要なものを入れ込んではある。それで切り子面的な外観になる。
"背骨"のアイデアはストーリーのガイドラインにあるのでそのまま取り入れた。この"背骨"はコントロール・キャビンの上のぎりぎりのところまである。この"背骨"はもともとコントロール・キャビンがパワーオンした武器を使用し、その任務を達成したかどうかを監視することができるようにそこに位置づけられているのではないかと推測した。

まず最初にこのオリジナルのマシーンをデザインし、これからそれにいろいろな武器パッケージを加えることになるが、それによりこのミリシャ・ロボットもストーリーに登場する武装した機械となるわけだ。

このロボットに関してはここでは3点のドローイングを提出する。
パースペクティブの分かるライン・ドローイング、そのドローイングに影をつけたもの、3点目はそれの側面でクイック・スケッチしたドローイングだ。次の段階ではこのミリシャ・ロボットが戦闘時にどのように変わるかをお見せしたい。

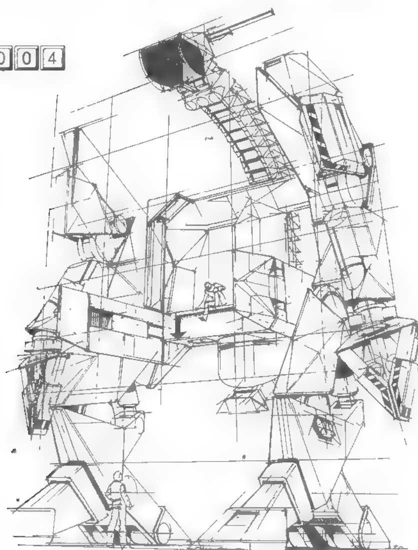
シド・ミード

MR003



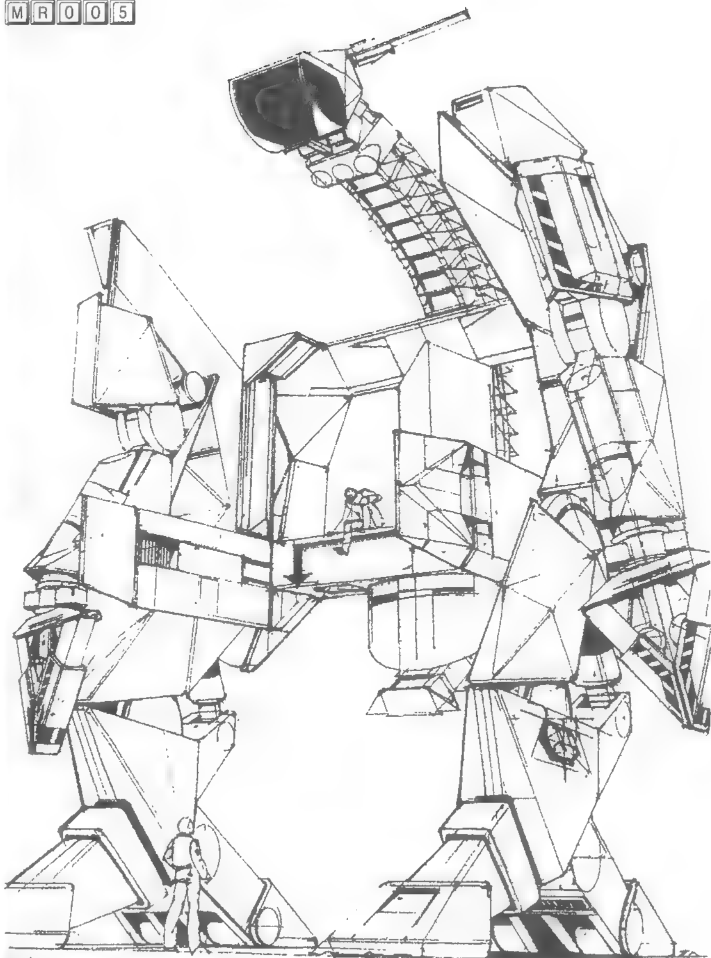
MILITIA ROBOT

MR004



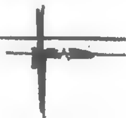
MILITIA ROBOT

MR005

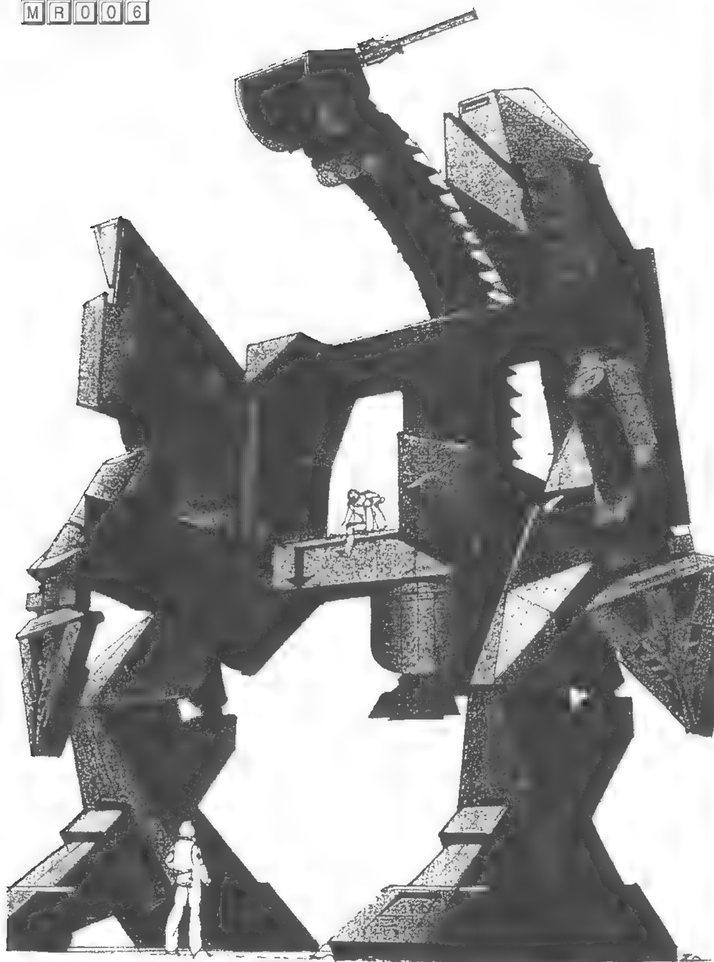


MILITIA ROBOT

ZERO GRAVITY CARGO AND CONSTRUCTION UTILITY MODEL



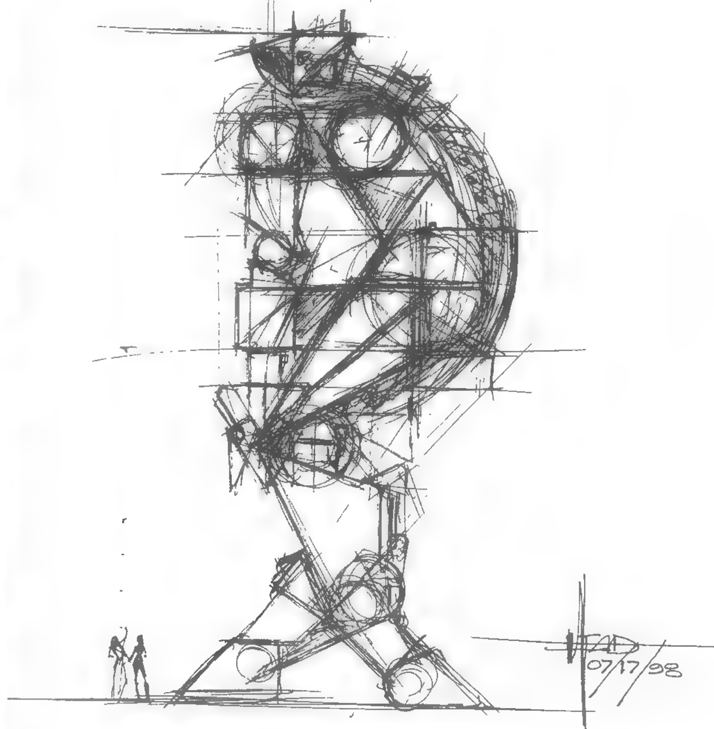
MR006



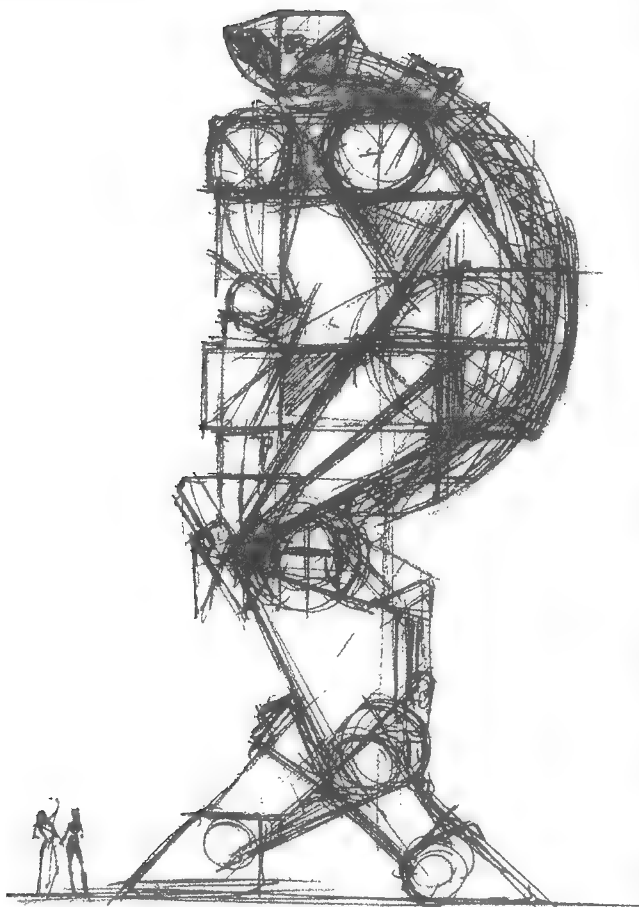
MILITIA ROBOT

ZERO GRAVITY CARGO AND CONSTRUCTION UTILITY MODEL

ARM LOCATION:
FORWARD of HIPS:



MILITIA ROBOT: ORIGINAL CONFIGURATION:
INDUSTRIAL: SPACE CONSTRUCTION:
ARTICULATED CARGO MANIPULATOR



MILITIA ROBOT

:ERO GRAVITY CARGO AND CONSTRUCTION UTILITY MODEL
SCHEMATIC SIDE VIEW FOR STANCE IDEA



4LEG

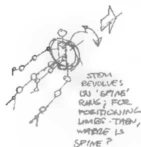
MILITIA UTILITY & FIGHTING MACHINE

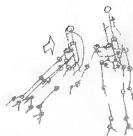


Exposition

大河原氏のコンセプトを基にしたミード氏の発想のスタートは"フラット"のようだが、"フラット"とはまったく違うコンセプトであり、独立してデザインを依頼。本編での使い方を苦慮する。

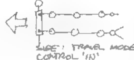
4L001

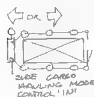




HINGED ARTICULATED ZERO GRAVITY HANDLER.

THEORY OF MILITIA ROBOT
QUESTION: WHY DOES CONTROL CABIN EXTEND ON 'SPINE' IDEA?





SIDE 'STANDING' MODE
CONTROL EXTENDED

① IF 'ARMS' ORIGINALLY WERE TO GRASP & SECURE CARGO, HOW DO WE GRASP & HOLD WEAPON PACKAGE & LEAVE 'ARMS' FREE?

② IF WE MOUNT WEAPON PACKAGE(S) ON ARMS, HOW DO WE ATTACH & HOLD WEAPON PACKAGE TO 'BODY' STEM?

IT'S A MACHINE

IT JUST HAS TO LOOK COOL





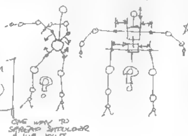


☆ IN STORY: MUST DETERMINE IF DRAMATIC CONFIGURATION IS MOSTLY 'WALKING' (STALKING - GROUND ATTACK) OR IN SPACE. AND 'WHAT DOES THE 'SPINE' DO? (OTHER THAN JUST BEING 'DIFFERENT'?')

THE MILITIA ROBOT:

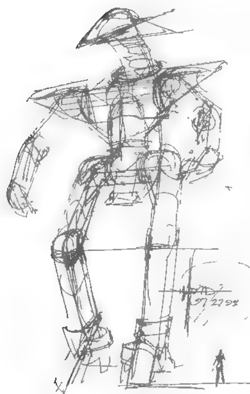
THE TRICK IS: MAKE IT LOOK LIKE IT IS IN THE SAME 'STORY'

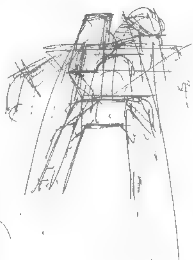
NOTE: TOY AND ANIMATED VERSION ARE 'DE-REZZED' VERSION OF REAL ONE (AS SEEN FROM ABOUT 500 METERS AWAY)
(TOMINO-SAN'S WORRY?)



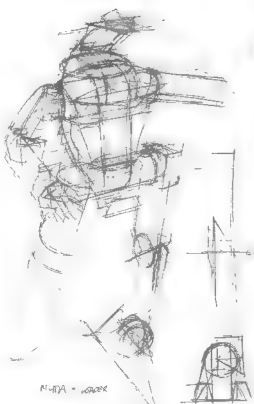
☆ IF SHOULDER & HIP CAN'T SLIDE OUTWARD AWAY FROM BODY MASS, YOU'VE INVALIDATED THE ENTIRE ANTHROPOMORPHIC RATIONALE. (IT BECOMES MORE 'UN MAN LIKE')

4L002

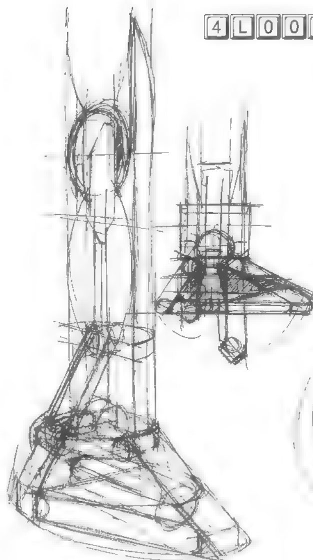


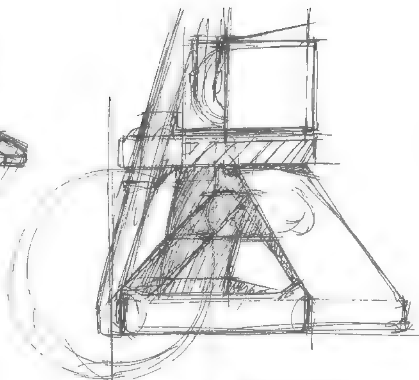


4L003

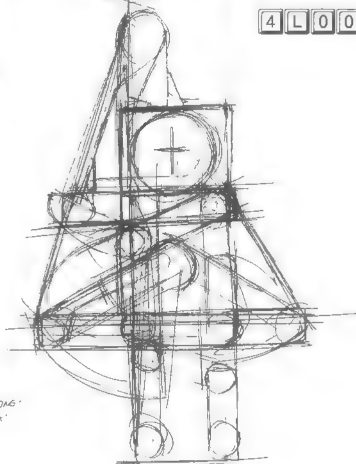


4L004

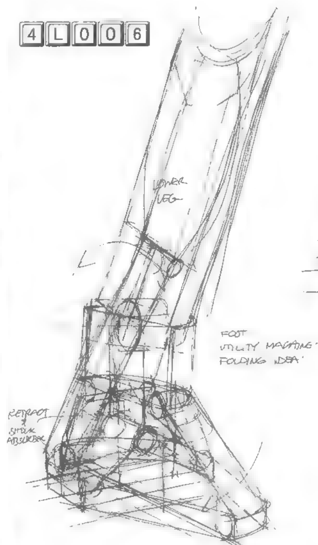


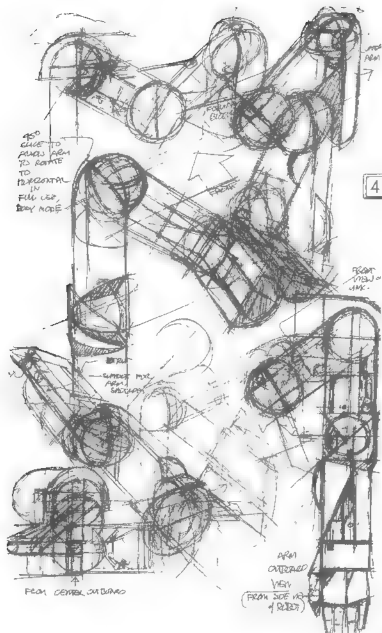


4L005

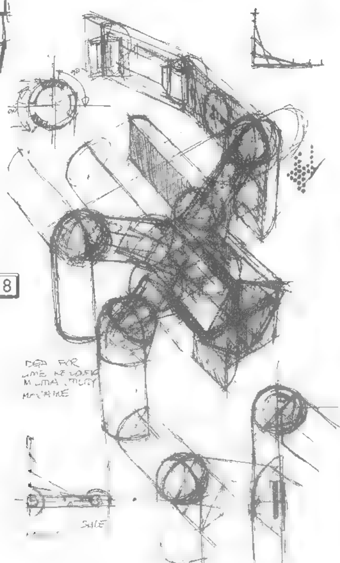


4L006



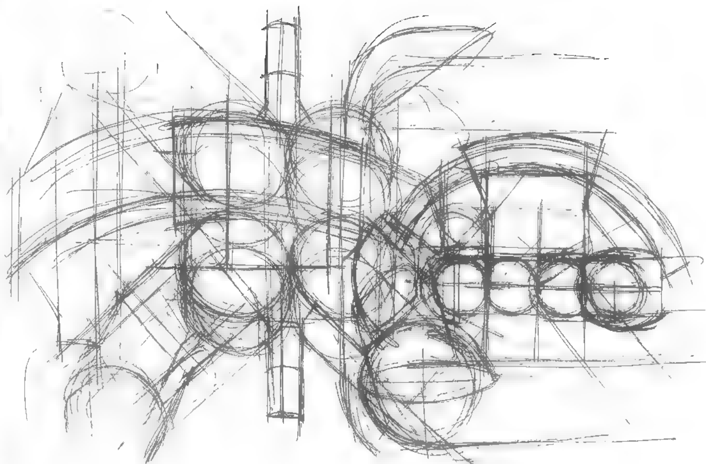

45° SLICE TO ALLOW ARM TO ROTATE TO HORIZONTAL IN FULL LEG, BODY MODE
FRONT VIEW
ARM OUTBOARD VIEW (FROM SIDE VIEW of ROBOT)
FROM CENTER OUTBOARD

4L007

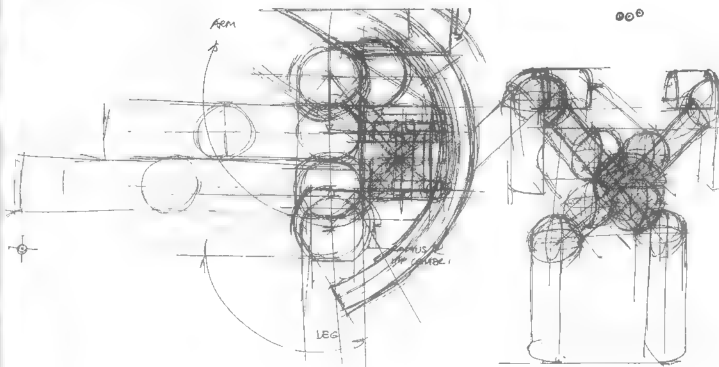

SIDE

4L008

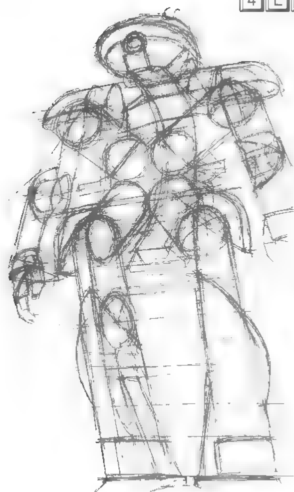
4L009

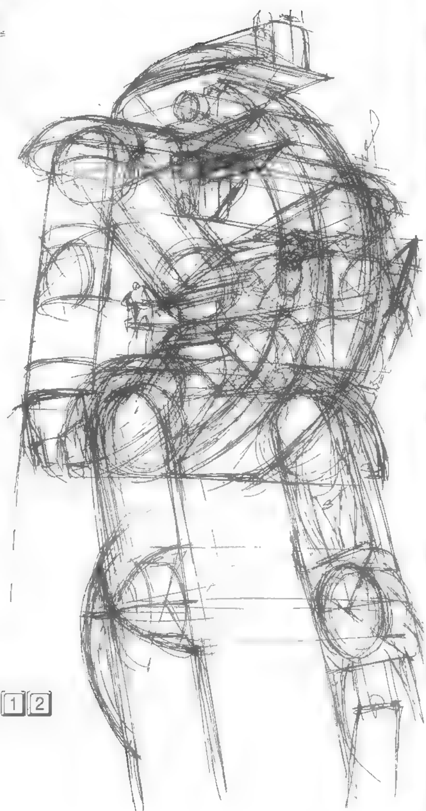


4L010



4L011





4L012

1st PRESENTATION

13.AUGUST 1998

以下のラフはミリシャのユーティリティ／ファイティングマシーンの最初のラフである。これらのラフ ドローイングには、すべて"MU"という記号がナンバーの前についている。本日提出するミリシャのこれらのドローイングはすべて日本でのサンライズ社とのミーティング(7月30日)で話し合ったことに基づいて描いてある。明らかに、あの時にお見せしたラフとはそれほど変わっていないかもしれないが、帰国後のこちらの進展をすぐにお見せしたかったので、本日ここにラフを提出することにした。全体のムードと描き方、そして"シルエット"が日本側に了承されることを願ってやまない。また、これらのプロポーションが今回のストーリーやアクションに見合っているか、そしてこのデザインのどの要素により作業が必要とされるか、検討していただきたい。以下、6点のラフスケッチのコメントである

シド・ミード

MU-1.1 このスケッチは7月28日のロス発東京行きの飛行機の中で描いたものである。(スチューワーデスは私がいったい何を描いているのかさっぱり分からないようだったが) これは7月30日のサンライズ社でのデザイン・ミーティング時にお見せしたものである。このスケッチは結局2体のミリシャ・ロボットをデザインすることになった原因でもある。このタイプのロボットは構造的に手足が折り畳み式に見え、またそれがこのロボットの特徴でもある。この図は(このスケッチのアングルは)ボディのセンターを軸に上向きに描いたものだ。このロボットが移動中、または何にもしていない状態の時はボディの中心に手足のすべてが依存する(ボディのセンターがそれらのすべての中心軸になるということ)形態になっている。

MU-1.2 これはロボットの全体を描いてみた最初のスケッチで、ロボットはこの状態で使用モードになっている。一般的な人間のプロポーションとよく似ている。このロボットに関してはその手足は太くしたが、両肩、ヒップ、ボディの中心への距離を短めにした。

MU-1.3a このミリシャ・ロボットのプロポーションを変えてみたスケッチ。ボディと手足のプロポーションはやや違う。こちらのほうがうまくプロポーションをアレンジできたように思うのだが、どうであろうか。全体の外観はまだかなり"作業マシーン"に見えるが、これは作業目的や機能(的な使用)を示唆しており、一種メカニカルなパーソナリティをもっているというわけだ。

MU-1.3b これはMU1 2とMU1 3のスケッチとの比較図である。このシルエットはMU1.2のロボットのシルエットである。2番目のものがよりメカニカルに見えるとはいえ、全体のプロポーションや各部の関係は基本的に同じである。

MU-1.4

このマシーンの全体のデザイン・アイデアはほぼ人間的なプロポーションをもった作業マシーンである。また、このマシーンのそれぞれの手足には動くアタッチメントがある。これらは“ボディ”の中心に向かっている肩とヒップのジョイント部分のアタッチメント軸を動かすことができる。これらにより移動モ　ドも含めたさまざまな作業の使用方法に合わせた、マシーンの全体の形態を変えることができるわけだ。

MU-1.5

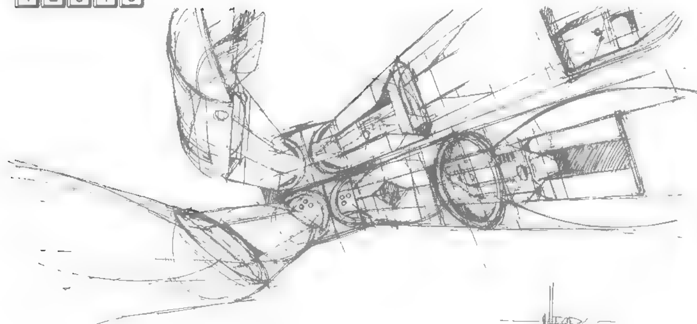
このスケッチは手足すべてがボディの中心にあるという状態を示したものである。肩のキャップは回転しており、4本の手足は一緒に収まっている状態である。4つの半分のチューブみたいである。肘と膝のジョイントはまっすぐストレートになっていて、マシーンはもうすぐ移動できるか、または“待ち”状態を示唆している。

MU-1.6

このスケッチはこのマシーンがその手足を4本ともボディの中心にあるときにどう見えるかを示したものである。手足はまっすぐストレートに伸びており、“頭部”は移動中のため、その顔は前方に向いている。このマシーンはサンライズ社でのミーティング時にかっこよく見えたらしい例のさっとやったスケッチをベースとしている。あれがこんなふうに発展したのでショックを受けられるかもしれない。だが、自分でいうのも何なのだが、このマシーンは力強いパーソナリティをもっているように見えると思う。今、定かでないのは“頭部”の部分には“顔”と思われるものがあったほうがいいのかどうか、また、“頭部”はデザインの一部としてコントロール・キャビンとするべきかどうか、この2点をぜひご検討いただきたい。

MU-1.1

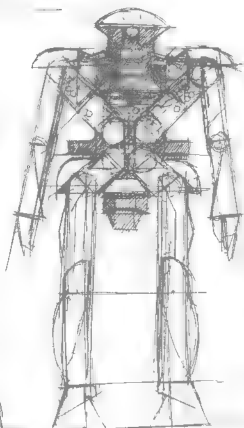
4L013



VIEW OF ROBOT WITH LIMBS & 'BODY' STEM IN TRAVEL MODE

MU-1.2

4L014

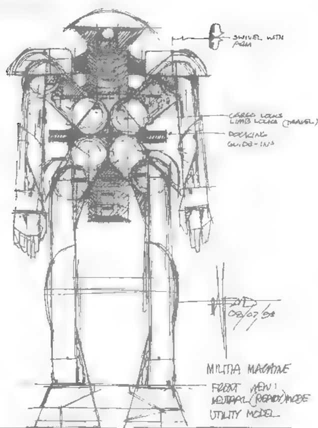


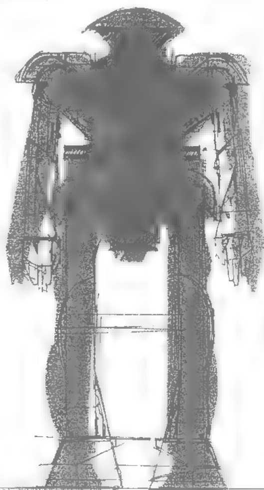
MILITIA UTILITY MACHINE.

(FIRST CONCEPT FOR PROPORTION)

MU-1.3a

4L015



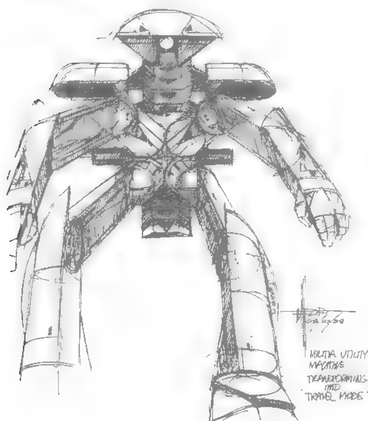


MU-1.3b

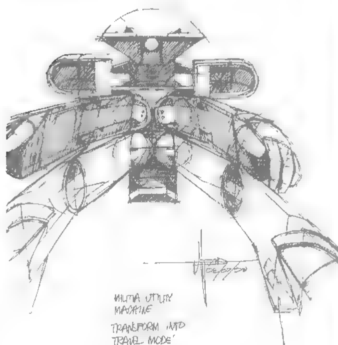
4L016

MILITIA UTILITY MACHINE
RE-PROPORTIONED FIGURE SKETCH

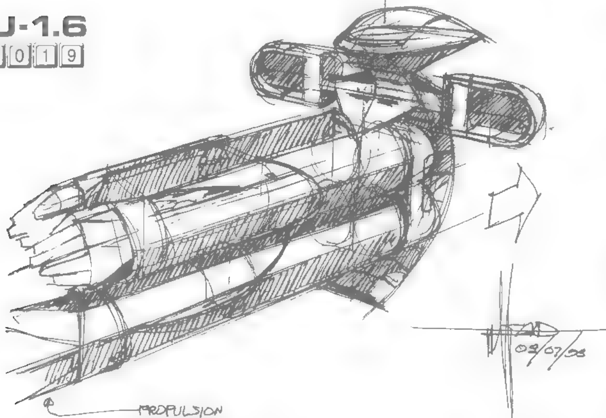
MU-1.4
4L017



MU-1.5
4L018



MU-1.6
4L019



2nd PRESENTATION

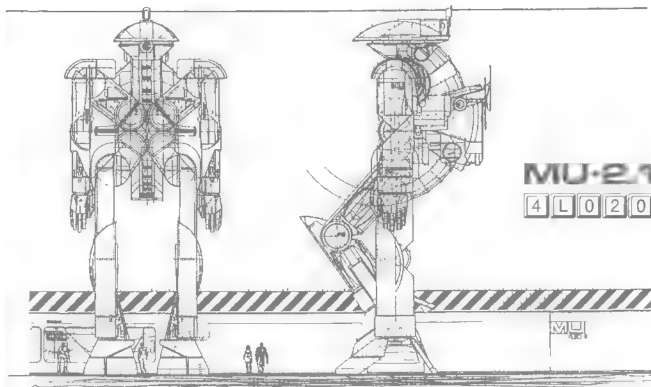
28 AUGUST 1998

先に提出したミリシャのユーティリティ・マシーンのアイデアが好意的に受け止められたようで大変うれしく思っている。さて、その後にこのマシーンを正確に描くためにはかなりのクロスリファレンス研究を要することがわかった。(これは見た目よりじつは作業はなかなか難しい) CADとハンド・ドローイングにて作業を進めてみたが、この作業にはかなりの時間を要した。

シド・ミード

MU-2.1 正面図に関していえば、このCADのスケッチは先に提出したデザインと同様のものである。側面図ではこのマシーンがメカニカル的に垂直の状態を示している。片方の脚をちょっと上げ、膝のジョイント部分をはっきり示している。このミリシャのユーティリティ・マシーンは人間のスケールをそのまま20mに拡大。

MU-2.2 この図もCADドローイングによるものだが、側面図では実際マシーンが足にウエイトをしっかりおいてまっすぐ立っている。2つのスラストのベンチュリ管が脚の一部になっているのがおわかりであろうか。これらのスラスターは足首の関節ジョイントの一部である。また"くるぶしカバー"があり、それは脚部の動きに関連して(上に)スライドし、脚はその"カバー"で角度を変えることができる。



MU-2.3

CADドローイングにより(このマシーンを)メカニカル的に正確に描いてみた後、ハンド・ドローイングにて脚と下肢のクローズアップを数点描いてみた。このスケッチでは脚と下肢正面から描いてある。"膝"のふくらみは"持ち場維持"または、ゼロG状況下で活動するためのスラスタースロットである。

MU-2.4

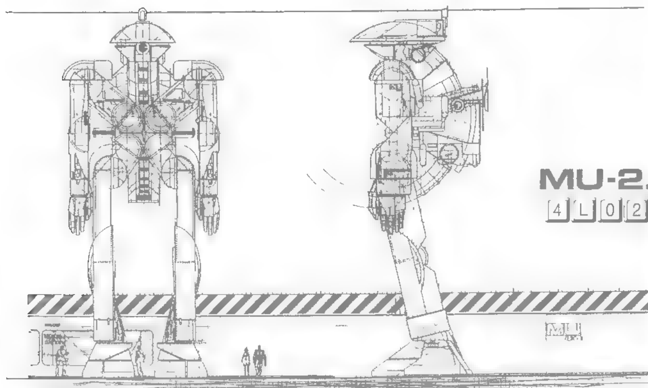
このスケッチは下肢の部分と後ろから見た踵を描いている。踵のプレートはマシーンが地表で静止したり、地形の起伏に合わせて調節できるようになっている。お気づきだろうが、それぞれの下肢の内部にははっきりとした支柱があり、脚と関連して(くるぶしより下の)脚のアングルをコントロールする。これでマシーンが接地面を調節することもできる。

MU-2.5

このスケッチはミリシャのユーティリティ・マシーンの背面図で、アクションをつけることで、四肢の動きを示したもので、"ボディ"と"背骨"の封入サポート部を背後から描いたものだ。このスケッチにより、脚(ここでは踵部分)のデザイン・アイデアと踵の底のメイン・スラスターがわかるはずだ。このドローイングを描いた後になって初めてミリシャのユーティリティ・マシーンは(サイドから見たり、バックから見ると)一種、"エイリアン"風だとわかった。おそらく"背骨"やボディの背の部分のせいであろうと思われる。気に入っていただけたらうれしい。

MU-2.6

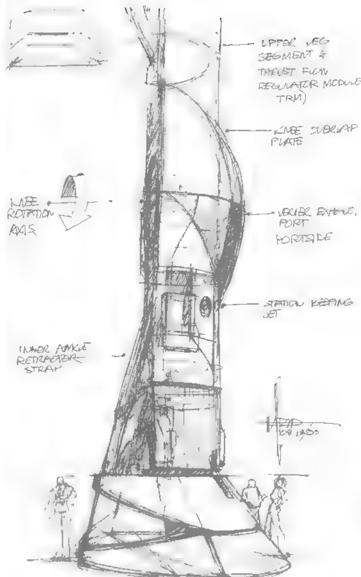
これは最初のクイック・スケッチで、"ボディ"と四肢の接合がどう作動するかを自分なりに研究して描いてみたものである。"ボディ"は実際には4つのスライド・ピストンで四肢をサポートする支柱を縦のポジションに収縮し(4つの四肢のジョイント、肩、そしてヒップが一緒にセンターにくる)、"背骨"のサポートポイントを取りこんだマシーンのバックに背負われた大きな封入部がある。これは完成したスケッチとはいえないが、これにより四肢と正面から見た"ボディ"のセンターの関係がわかるはずである。以上である。



MU-2.2
4L0211

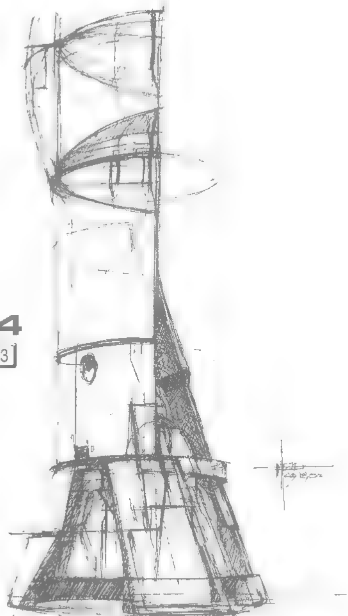
MU-2.3

4L022



MU-2.4

4L023



4L024

HEAD (COCKPIT)

HEAD 'TAIL'. COULD BE SHAPE IDENTITY WITH FIGHTER ROBOT! (A SEPARATION ESCAPE CAPSULE?

SHOULDER

SHOULDER CAP STRUT

ENGINE TO SPINE SHROUD

SPINE: ENGINE MODULE

HIP CAP STRUT

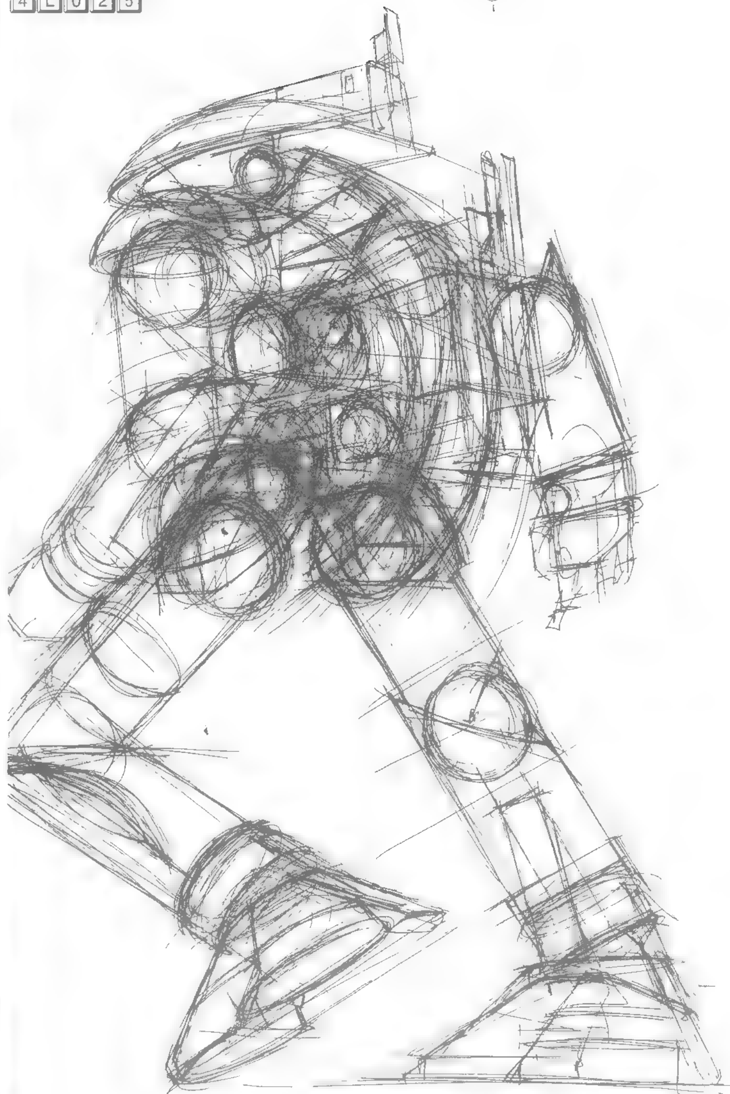
HIP

HEAD 08/17/98

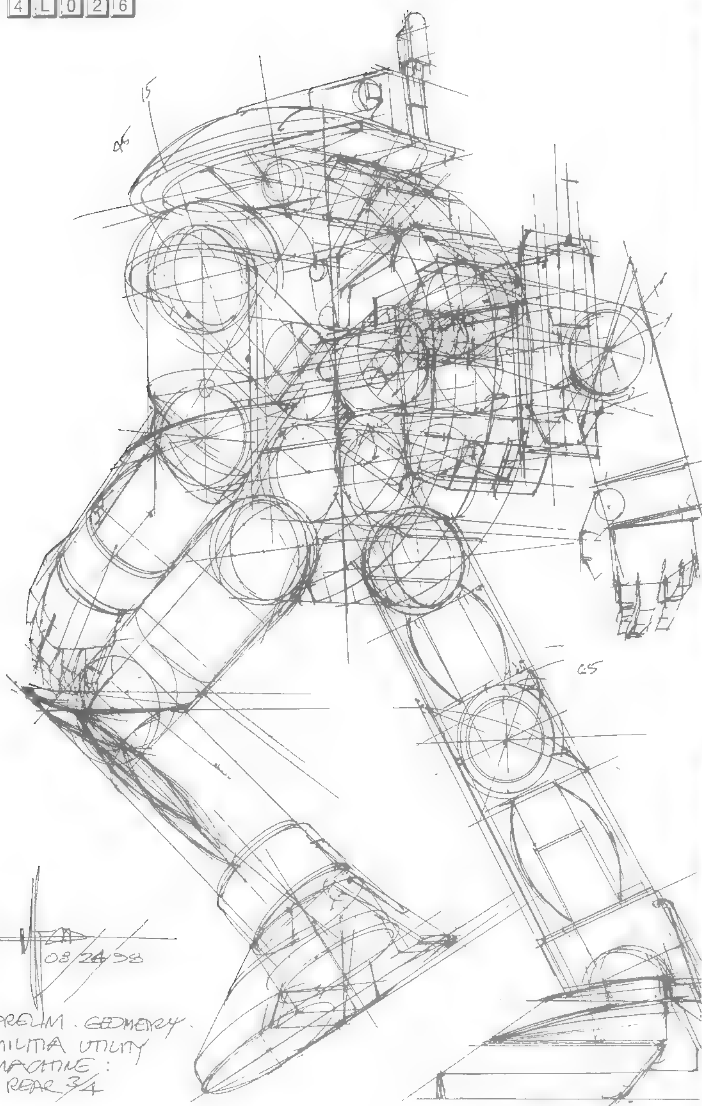
FOOT: MAIN THRUSTER

SIDE VIEW: MILITA UTILITY ROBOT



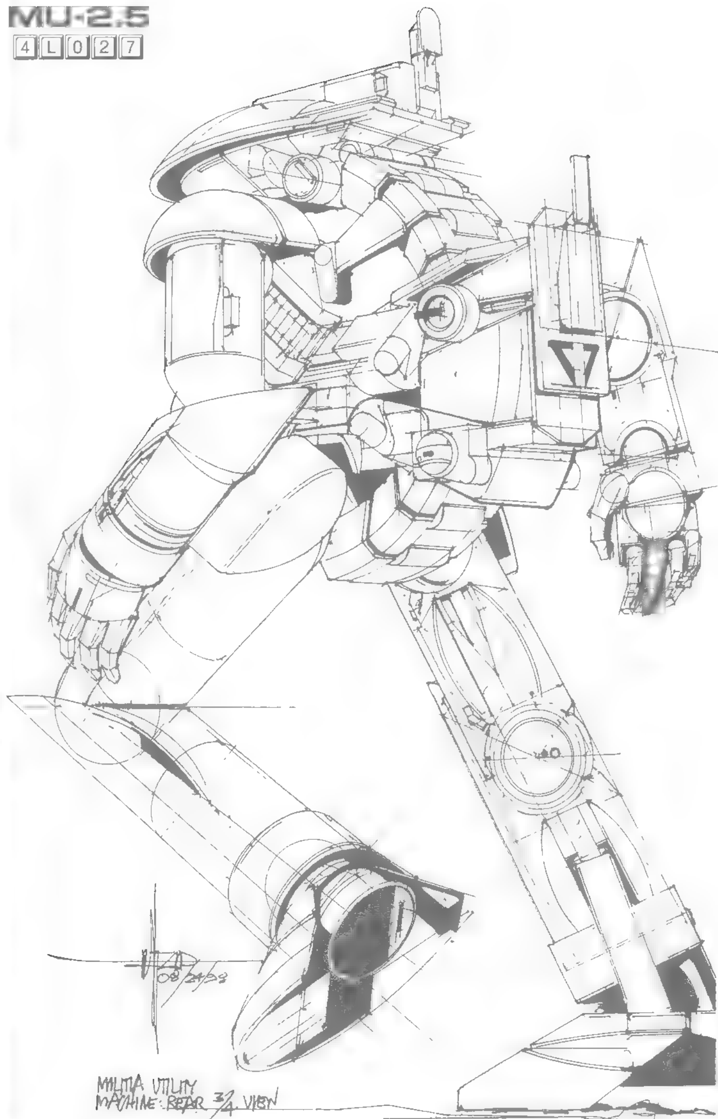


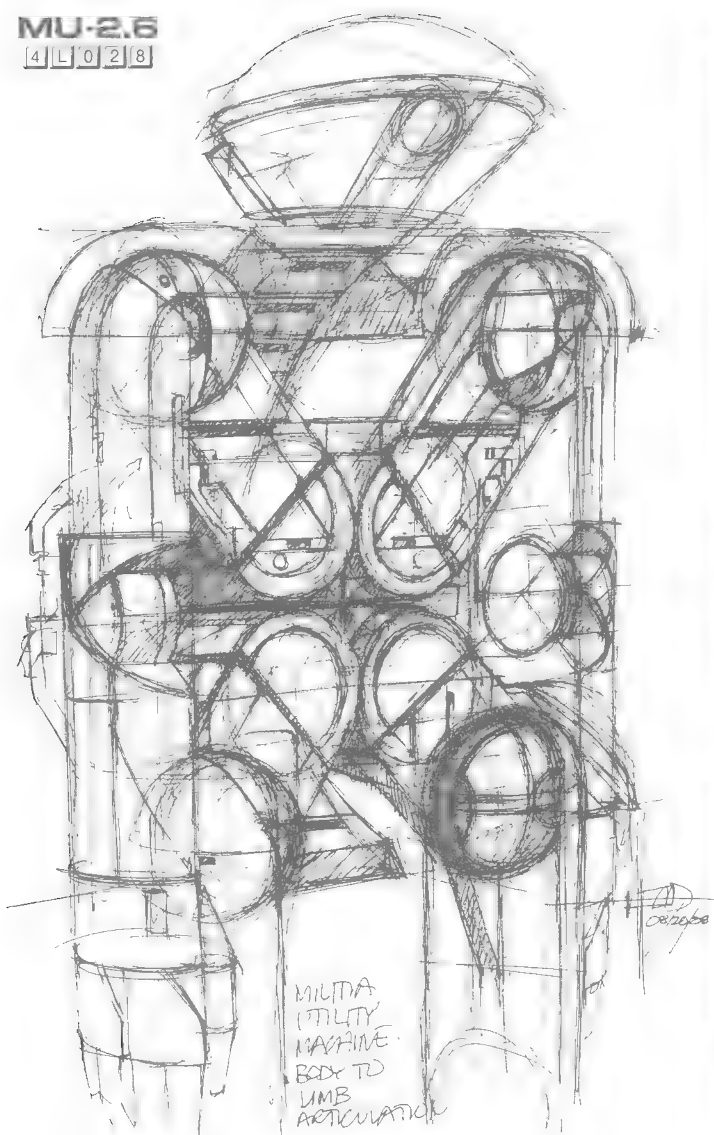
4L026


15
G5
08/24/98
PRELIM. GEOMETRY
MILITIA UTILITY
MACHINE:
REAR 3/4

MU-2.5

4L027




MU-2.6
4L028
MILITIA
UTILITY
MACHINE
BODY TO
LIMB
ARTICULATION
08/20/98

BANDIT

MOBILESUIT OF DISTRACTION



Order from SUNRISE,INC.

14 MARCH 1999

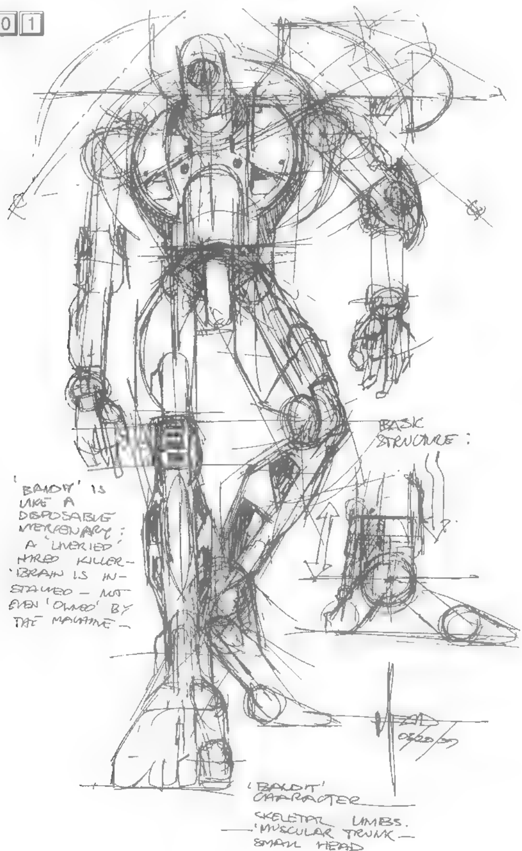
2月26日、総監督との打ち合わせで、∀、スモー、ウォドム、フラット……と単体・シンプルなモビルスーツばかり続いたので、あえて日本のロボット的なバックパック(背面の武器)の大きなモビルスーツをという方向性が決まる。総監督の構成メモから、"バンディット"=日本の"野武士"のイメージとミート氏に伝える。補足として、背面の武器が従来のガンダム・モビルスーツのビームなどとは違う……、戦闘の際の戦術を図解した説明図も送付。

1st PRESENTATION

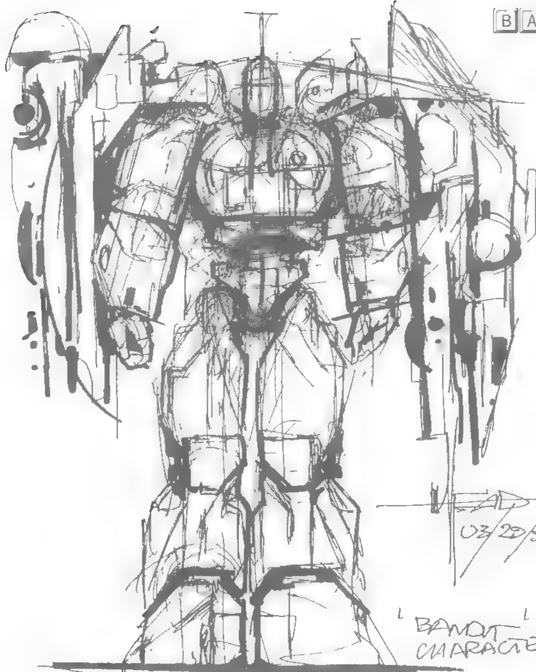
29 MARCH 1999

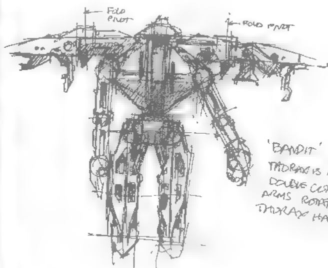
ミード氏からのラフ・デザインがアップ。BA002、BA004とBA005がじつは"同一"のモビルスーツ・デザインであったと、ミード氏が来日してから判明。バンデットの戦術など、赤坂プリンスホテルのミード氏の部屋で堀口、森田氏、バンダイの川口氏の3人でアクションをまじえて説明。サンライズでの打ち合わせで、富野総監督は、バンデットとターンXのラフ・デザインの"好印象"をミード氏に直接伝える。

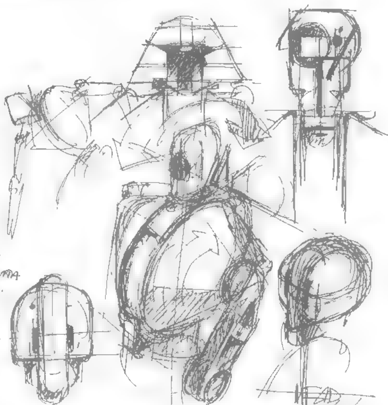
BA001



BA002

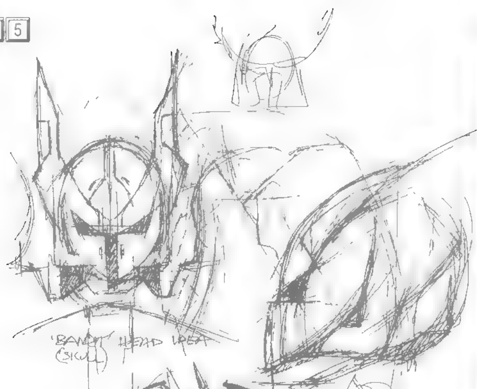

03/29/97
'BANDIT' CHARACTER

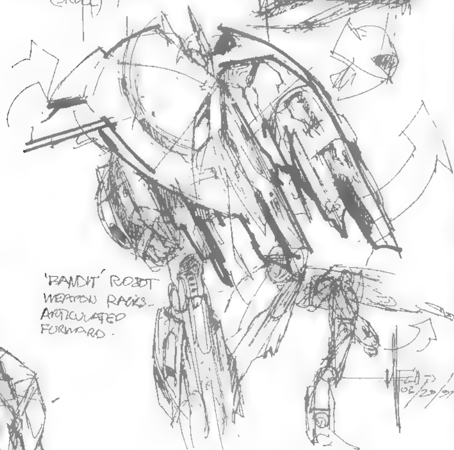

FOLD PIVOT
FOLD PIVOT
'BANDIT'.
THORAX IS A DOUBLE CONE. ARMS ROTATE WITH THORAX HALF.


03/29/97

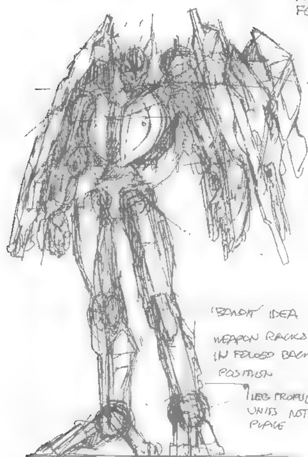
BA003

BA005


'BANDIT' HEAD IDEA
(SKULL)


'BANDIT' ROBOT
WEAPON RACKS
ARTICULATED
FORWARD.

BA004

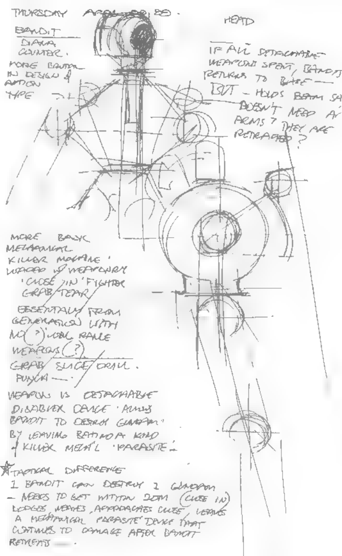

'BANDIT' IDEA
WEAPON RACKS
IN FOLDED BACK
POSITION
LEG PROPULSION
UNITS NOT IN
PLACE

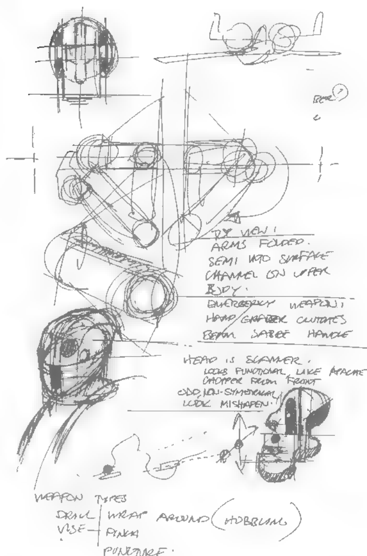
MEAD'S MEMO

9.APRIL 1999

赤坂のホテルでの打ち合わせ時、ミード氏が記したメモ。

BA006





2nd PRESENTATION

30 APRIL 1999

ミード氏が帰国後にイメージを定着させたデザインの正面画、第1ステップ。

デザイン・コンセプト

1　ケープ/マントはあのままのデザインにする。これはターンXより断然大きめのもの。

2　基本的に首はない。大砲台のような意味合いをもつ頭部。"顔"はあの顔でいいのか　。
どちらかというと、ペタリとまっ平らに見える頭部で、顔はほとんどない。"顔"の部分は、日本側からのリクエストを待つ。

3　胸部のコーン型はまっすぐではない。やや斜めになっている。いわゆる"肩"の部分は従来、ぎこちない動き(元々そういうオーダーではあったが)にデザインを受け取られる可能性があるので、"肩"のところにバンドのようなものを取り付け、どこに肩のジョイントがあるのか不明(ミステリアス)にしておく。こうすれば理論的には(コーンをやや斜めにし、少々上げることで)どのような動きも取れるようになるし、どんな演出にも対応可能であろう。

4　武器は直接攻撃/近距離攻撃型のロボットということで、4~5タイプ(ドリル、はさみ、ナイフなどの凶悪なタイプ)をウエポン・ラックとして考える。
以上のような考え方で良いのであれば、これで進めます。

シド・ミード

BA007

BA008

BAYLIT

SIDE VIEW:
IDEA FOR:

(1.) SHOULDER ROTATION

(2) HEAD SHAPE COMBINING 2 PREFERED DESIGNS

(3) WEAPON RACK MOUNTING

Answer from SUNRISE,INC.

1 MAY 1999

バンデット拝見しました。富野総監督は本日は会えなかったので、改めて意見を聞きます。

- 非常に面白いMSです！ これまた物議をかもしそうです。とてもアグレッシブで、とてもスパルタンで、また骨格が異様で面白いです。
- ひとつ気になったのは、脚部がターンXと同じ様に非対称　なデザインの点です。インテイクなど、ターンXの異様さのためには対称のほうが良いと思います。(肩アーマーは別として)腕自体も対称のほうが良いでしょう。ただ上半身 肩などの左右非対称は"ザク"みたいなものでOKでしょう。
- さて、頭部もキャラ性ありでOKですが、とくに頭は総監督が重視するところなので、総監督からの意見を待ちます。個人的印象では、頭部のドームのラインが∀やSUMOに似てスタンダードな印象です。たとえば、中心がずれたコーンのように、前or後ろに変形させたら、もっとアグレッシブな気がしますが……。

  ひきつづき、よろしくおねがいします！

富野総監督の印象

「全然OKだよ」「(頭は)トサカがあったほうがいいかな」→頭部にもうひと押し、キャラクター性がほしい、ということでしょうか。

(堀口)

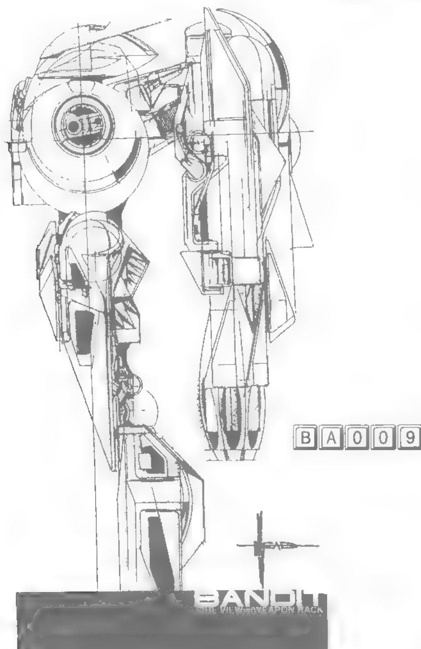
3rd PRESENTATION

6.MAY 1999

ウエポン・ラック装備の側面図

このドローイングは"バンディット"の側面図である。この図は、以前にお送りした正面画と90パセント合致しており、輪郭や細部を変更した点もあるが、姿形やプロポーション全体は適合している。あえてアームを描かず、胸部の形が見えるようにした。頭部の向こう側の肩カップ(左側)のアウトラインの線も描いてあるので注意のこと。
ウエポン・ラックは、装備した際、左側から見た場合も描いた。(ウエポン・ラックは、武器を搭載しないかぎり、折り畳んだ状態で装備されている)この図は、3種類の武器パックをウエポン・ラックに搭載し、戦闘待機の状態である。武器が射撃準備に入ると、ラックが90度回転し、発射のために武器は肩越しに前方にスライドする。この関連を描いた別のバリエーション、武器を装備したドローイングを描くことになるだろう。

シド・ミード

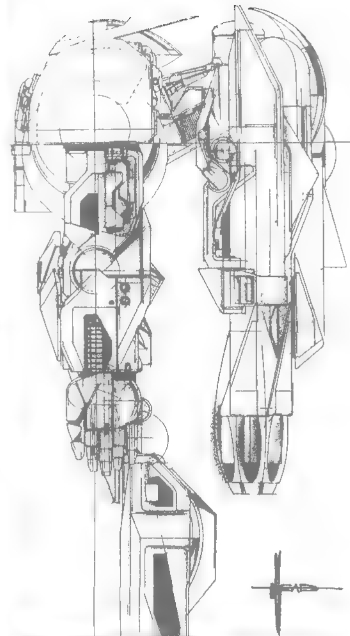




BANDIT

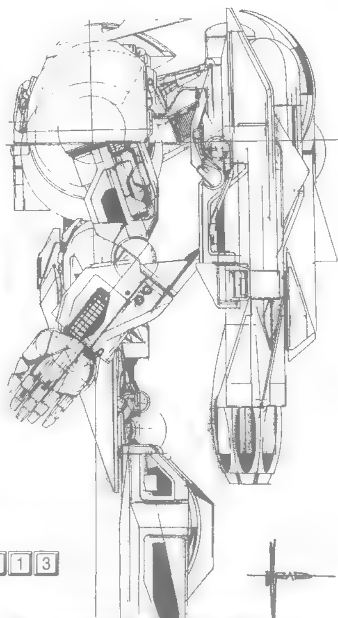
BA011

BANDIT



BA012

BANDIT
SIDE VIEW w/WEAPON RACK



BA013

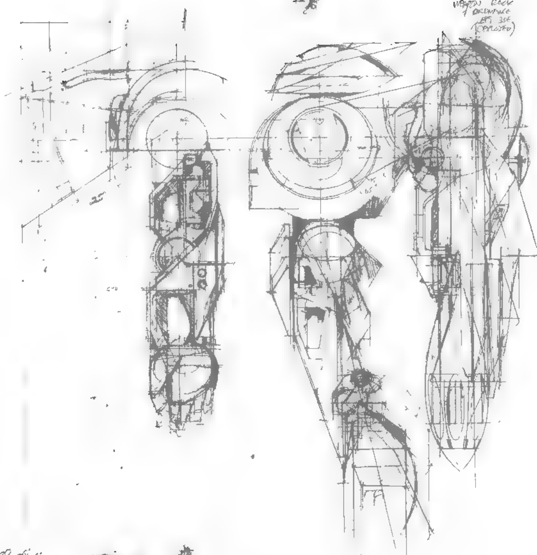
BANDIT
SIDE VIEW w/WEAPON RACK

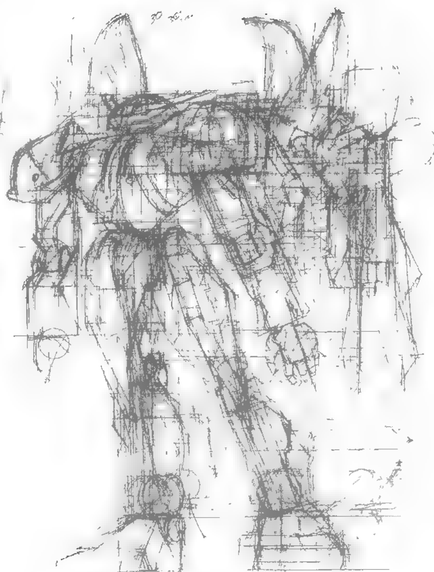
4th PRESENTATION

BA014

BA015

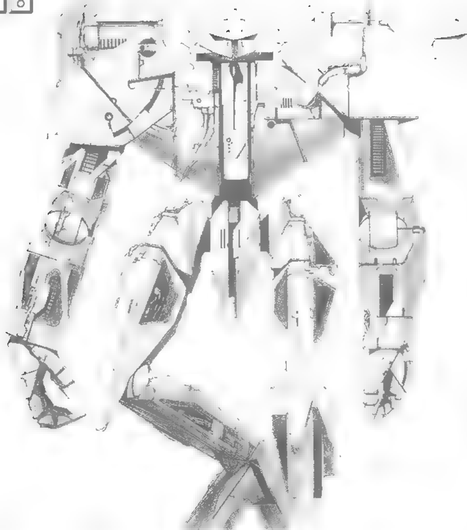
BA016

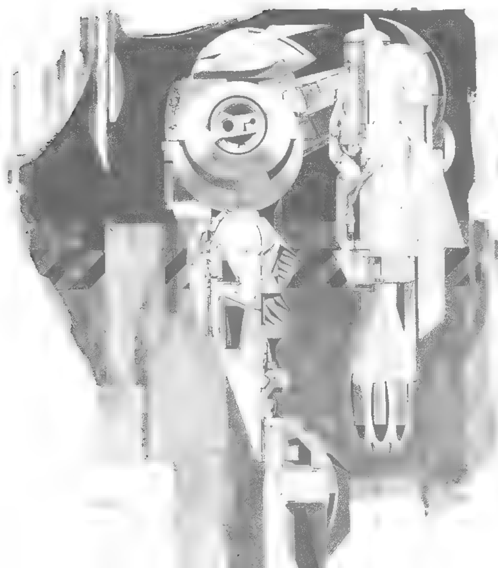


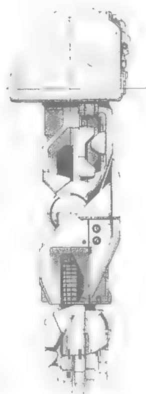


BA017

BA018







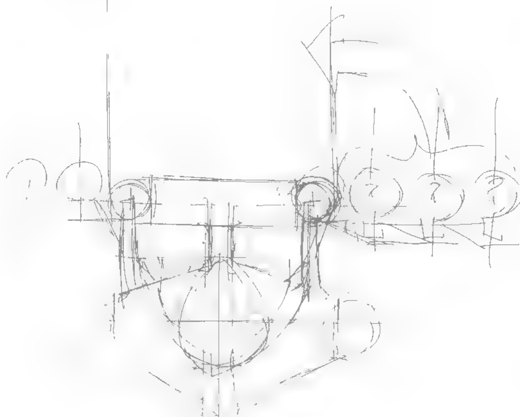
BA019

MEAD'S MEMO

18.MAY 1999

ほとんどの時間、ターンXの2ndフェイズに費やされたが、バンデットの背部ウエポンのアイデアを欲しいと要求。その時、ミード氏がとったメモ。

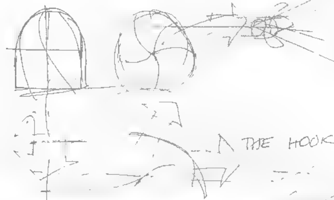
BANDIT ORDNANCE RACK ·



(6) MOUNTING RACKS: (3) PER SIDE

'BOLO' MISSILE:







THE MULTIPLE
MISSILE PACKAGE

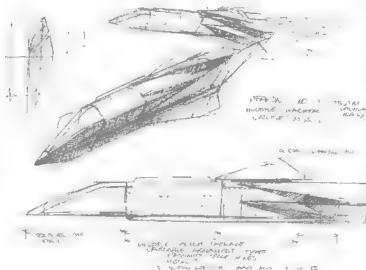
WEAPON IDEA

BA021

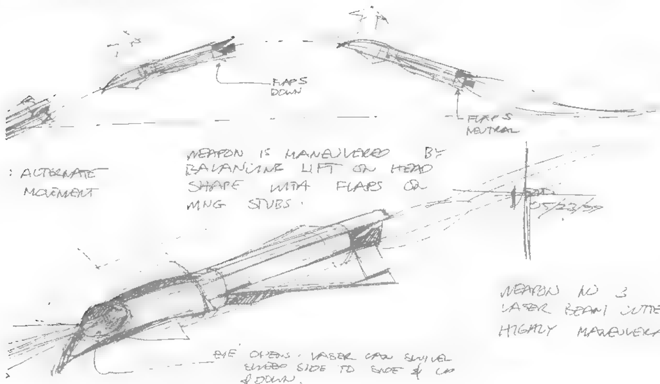
WEAPON NO 1

SIDE DOORS OPEN:
MULTIPLE 'MINI' MISSILES
READY FOR LAUNCH

BA022

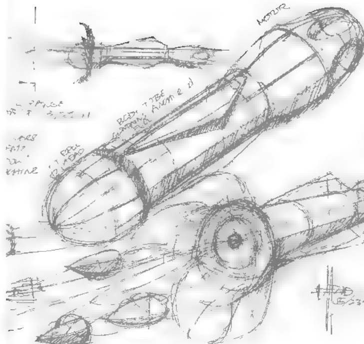


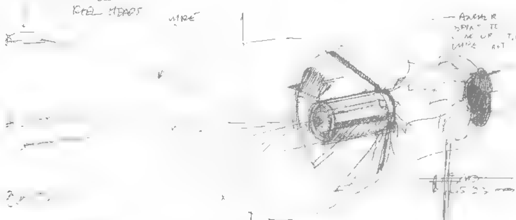
BA023



WEAPON NO 3
LASER BEAM CUTTER.
HIGHLY MANEUVERABLE.

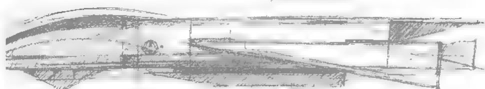
BA024

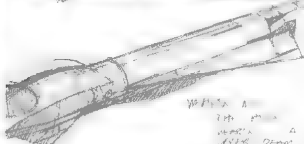




BA025

SIX POWERED REEL HEADS
ARE LAUNCHED FROM THE
WEAPON CASE THE REEL HEADS
WRAP AROUND THE ENEMY





HOOKED HEAD ALLOWS WEAPON
TO CHANGE DIRECTION RAPIDLY
BY ROTATING ENTIRE WEAPON

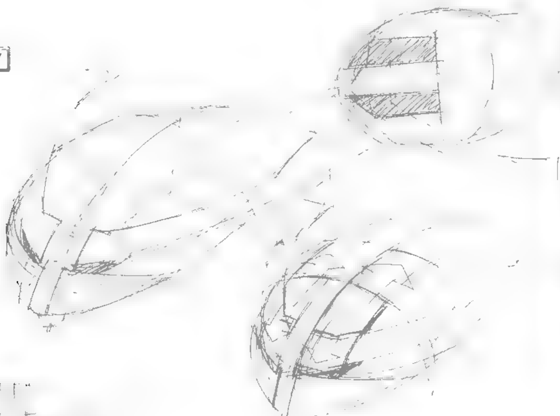
BA026

HEAD RETAKE

1.JULY 1999

バンデットの頭部、富野監督よりリテイク。ミード氏の他のモビルスーツにいくぶん似てるので、月光蝶をキーワードに頭部センサーアイのリテイクを依頼。

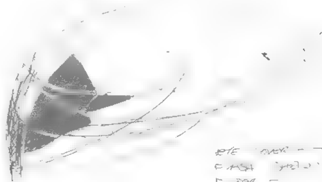
BA027





BA028

GRAPHIC 'EYE'
IS A SUB - SENSOR
LAYER OVER HEAD
—— APPEARS - DISAPPEARS

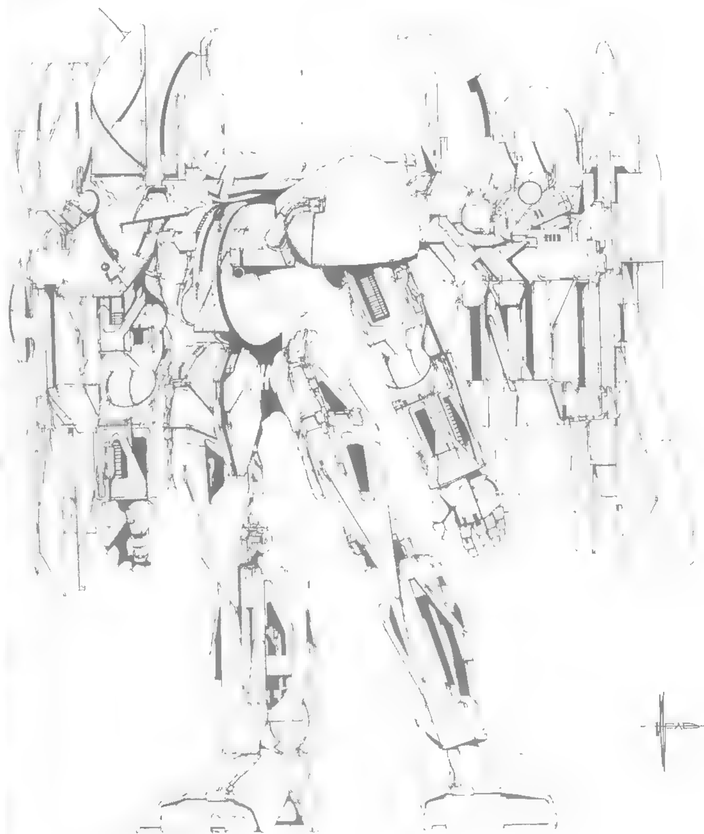


BA029

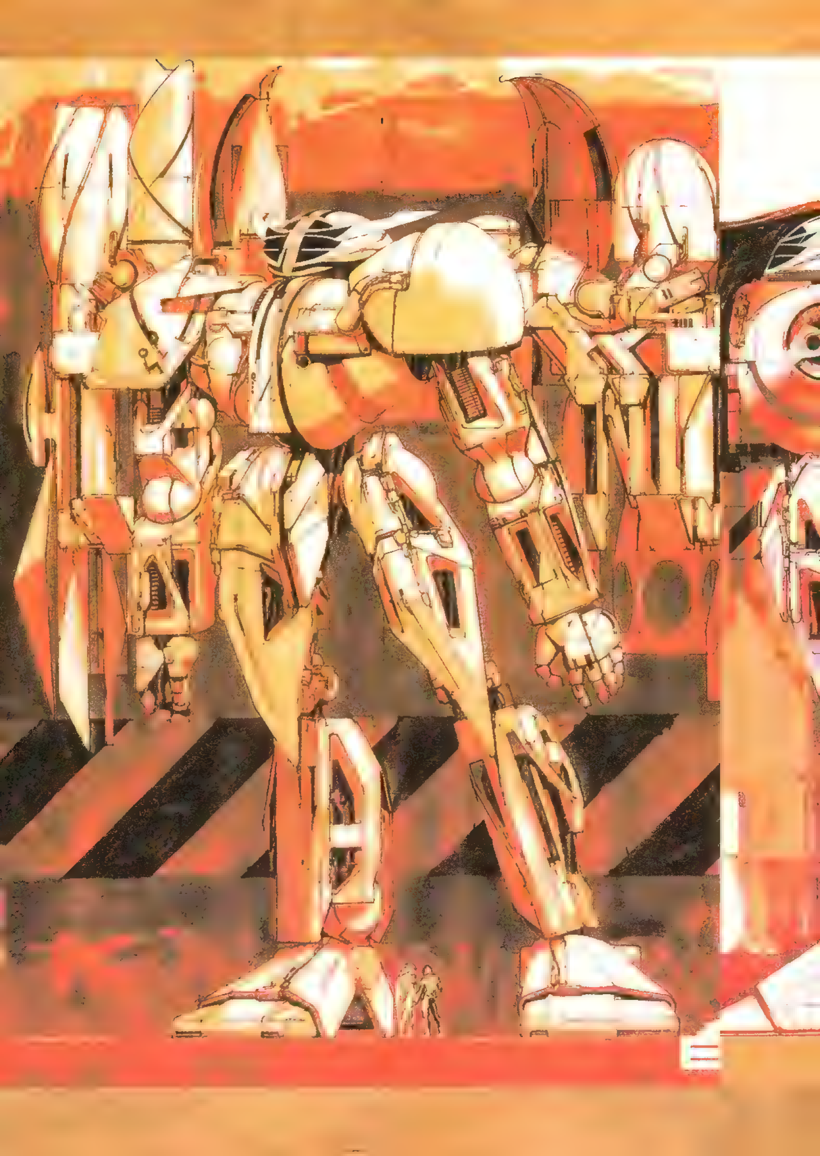
FINISH

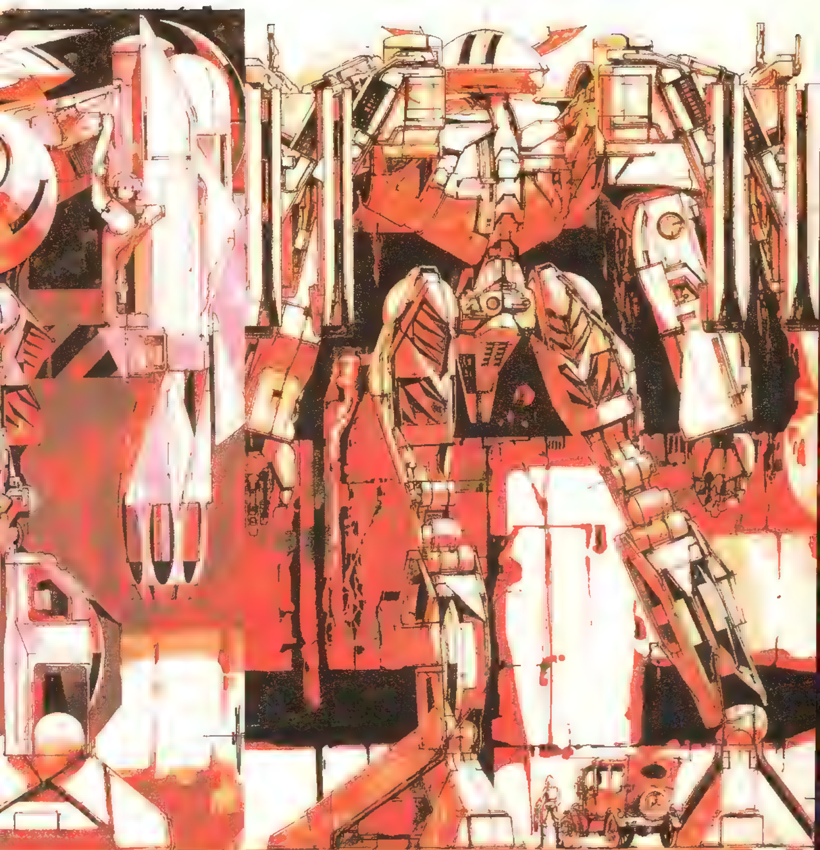
2.AUGUST 1999

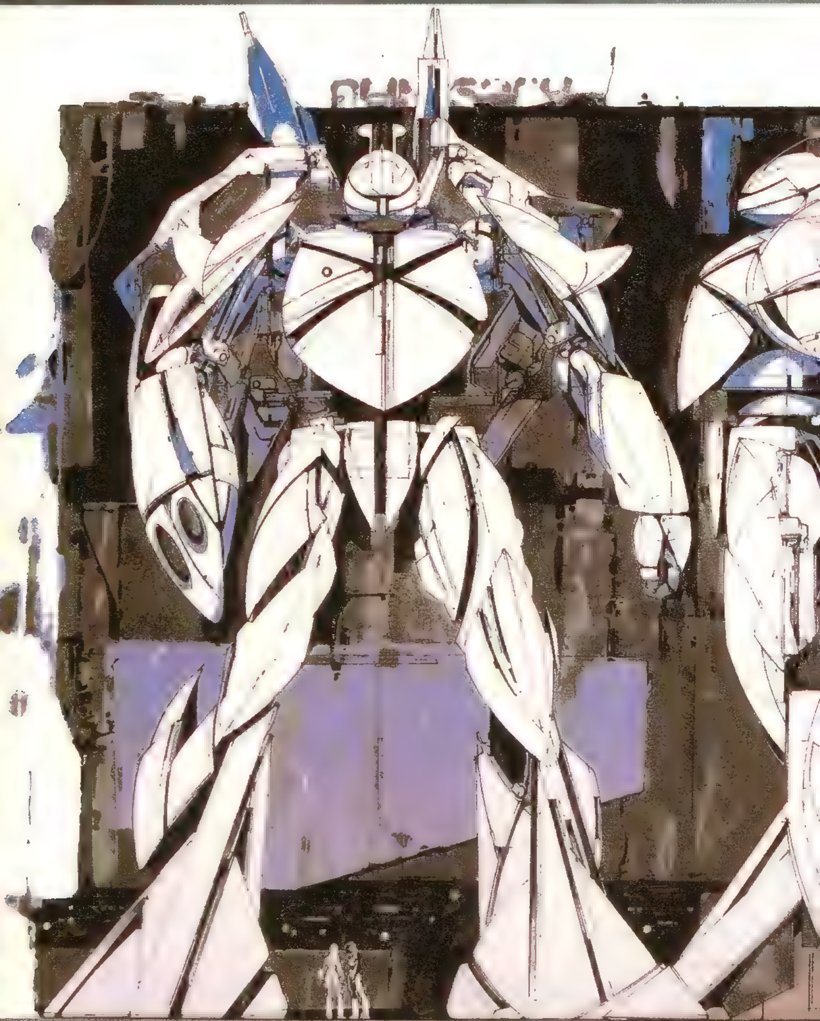
頭部リテイク依頼を受け、頭部のデザインの違う2つのフィニッシュを用意。下記のイラストがNG版である。以上でバンデット終了。

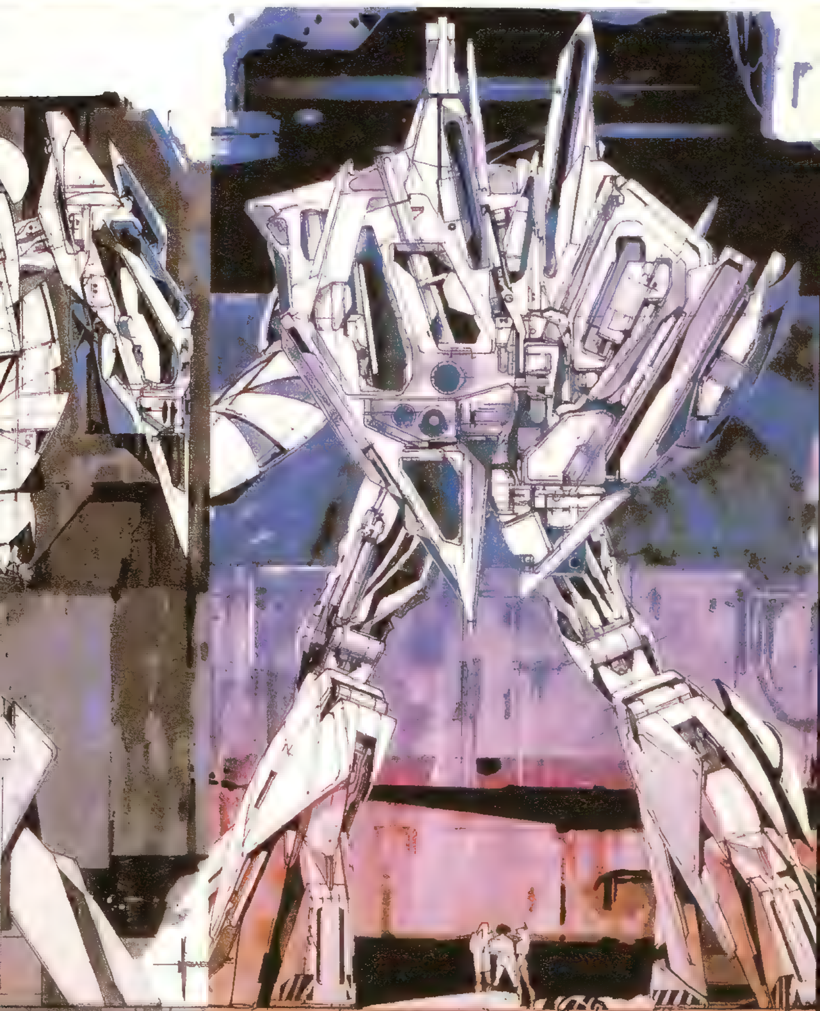


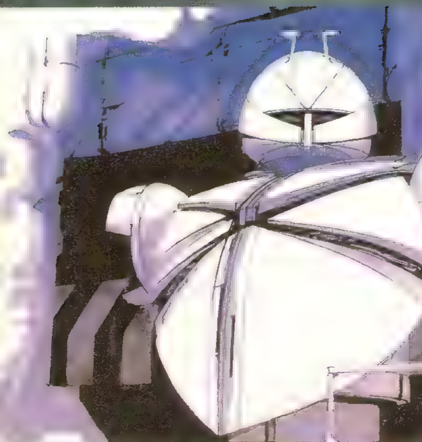


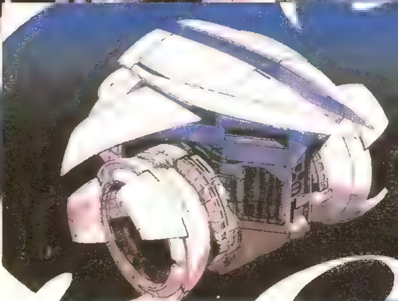
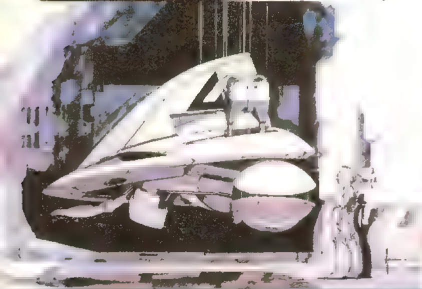
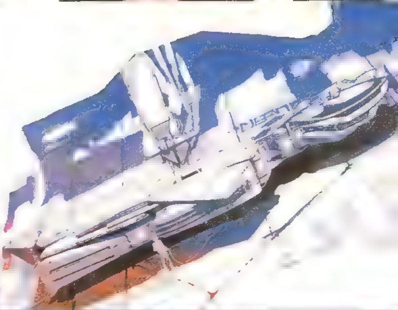


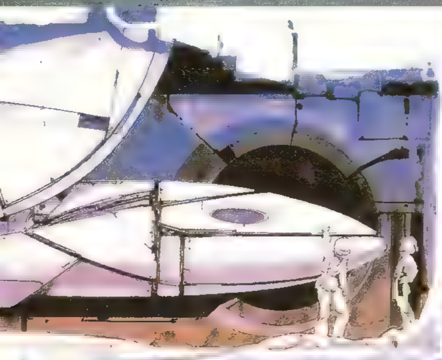
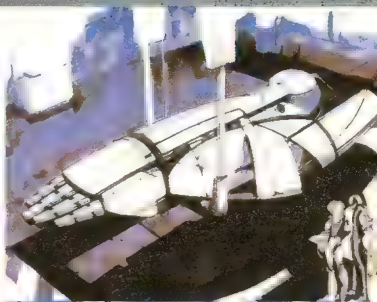
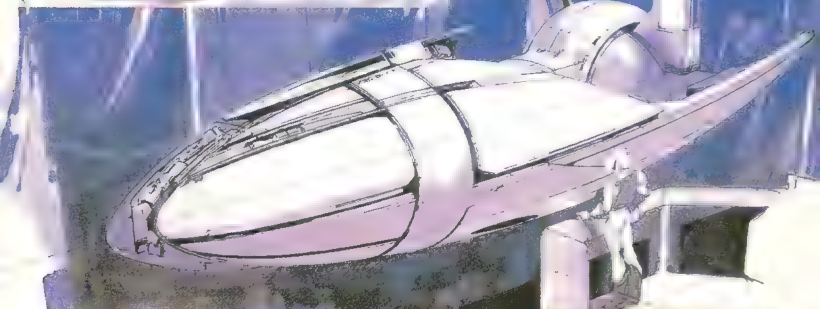


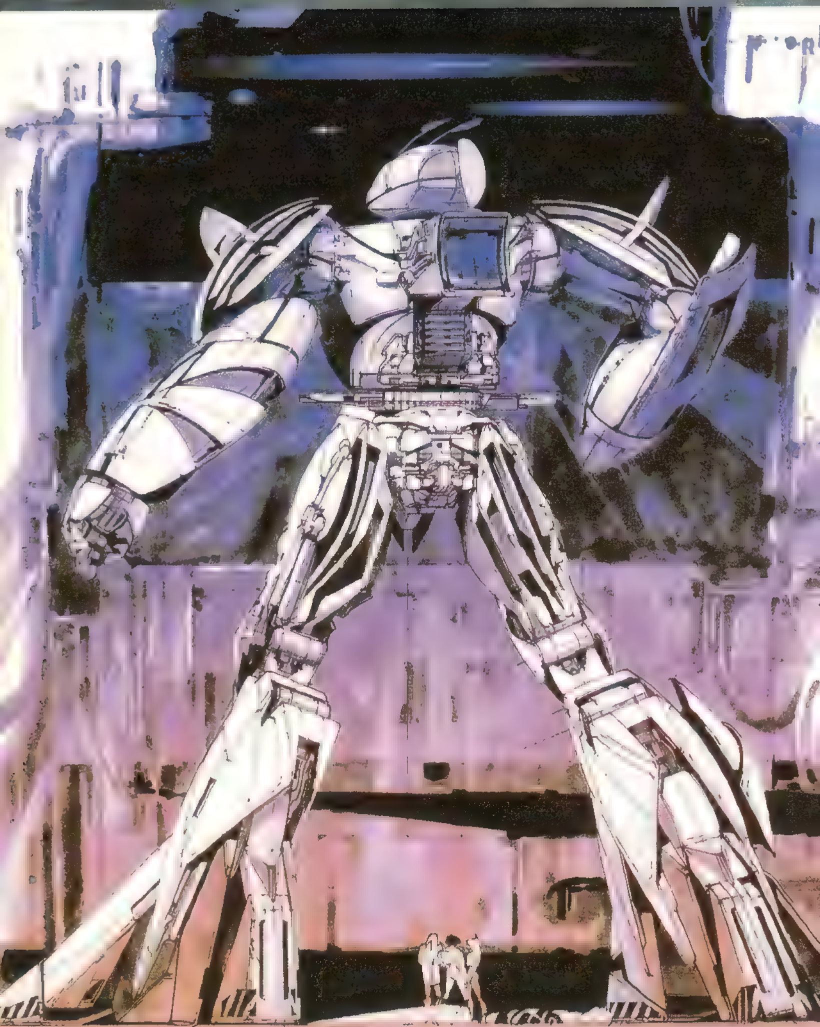






TURN X

THE LEGENDARY MOBILESUIT

1st PHASE



14 MARCH 1999

ターンXのデザイン初発注

スモー、∀ガンダム……ときて、次にある種の"ヒーロー性"をもったスタンダードな人型プロポーションはどうあるべきか？　の問いかけ(富野総監督の意向)に対する、ターンXのコンセプトを図解メモで伝える。

1st PRESENTATION

7.APRIL 1999

アンチヒーローのキャラクター・デザインについて

ターンXは『∀ガンダム』シリーズにおいて重要な位置をしめる"アンチヒーロー"キャラクターである。このターンXのデザインに関するビジュアル・アイデアを適切にまとめるために、以下、アウトラインを提案させていただく。

ターンXの前提事項

1　ターンXと∀は、推進方法、武器タイプ(ビジュアル的には異なる)、マテリアル技術など、同時期のテクノロジーをベースにしている。
2　ターンXと∀は同サイズ。(20m)
3　ターンXも∀と同様に"人間的"に可動する。
4　全体的なプロポーションが"人間的"であるのも同様。

キャラクター・デザイン:アンチヒーローとしてのターンX

元来、アンチヒーローとは"善"の側から飛び出して、権威にそむくようになった者を指す。こうしたことから、彼は"善"の側の弱点を熟知しており、"善"の側の行動やモラルの"善良さ"につけこむことになんら良心の呵責を感じないので、有利な立場に身をおいている。この特徴によってもたらされるものはなにか……。
神話におけるアンチヒーローは、社会ルールを破ることからも、とても興味深いキャラクターである。ただし、アンチヒーローは、その社会ルールの破壊にたいする"代償"をいつか払わねばならない。また一般的に、アンチヒーローは、彼の抹殺もしくは破滅を目的とする幾多の試みを生き抜いた者である。この点がダークな魅力というアンチヒーローの歴史を築いてきた。この"過去の戦闘によるダメージ"のアイデアを、ターンXのキャラクターデザインに利用しようと思う。

1　スラッシュ(深い切り傷)
　外面プレートに物理的な溝がある。プレートが幾何学的に整然としていたり、輪郭がはっきりしている必要はない。
2　修理の形跡
　パーツが取り付け直されている。配列や付属品がややミスマッチ。
3　特徴
　a 隠れた顔。(素顔を見るのは不可能。目はキャラクターの"魂"を現すものだが、∀に"目"があるのに対し、アンチヒーローのターンXにはない)
　b.手足のガードやアーマー・カバーのプロポーションが狂っている。
　c 腕、手が左右対称に取り付けられていない。交換パーツのためか? 特殊目的用の付属品か? (神話では"モンスター"は体のプロポーションが歪んでいたり、手を損傷していたり、癒えない傷があったりといった特徴をもつ)

4　不滅／不死身

宗教理論からすると、"不死"は慈愛に満ちた行いに対する報酬として約束されるものだが"悪"の真の脅威は、完全なる抹殺あるいは破滅が不可能な点にある。吸血鬼の不死性や"悪"の力の不滅性は、アンチヒーローのダークな魅力の一部である。

5　キャラクター・デザイン

a 頭部 ヘルメット(兜)をかぶり、顔は見えない。フォーマルな形だが空気力学にかなっている。

b.胸郭(胸部)：コントロール・キャビンは首の部分の下、胸のVエリアの上部裏にある。X形をした深い傷跡の溝(猛烈な攻撃を受けての損傷だが、機能は回復している)。前方推進シールドの形態に変化する。中枢となるボディ上部を分かれて保護する"フロート"が層を成している。

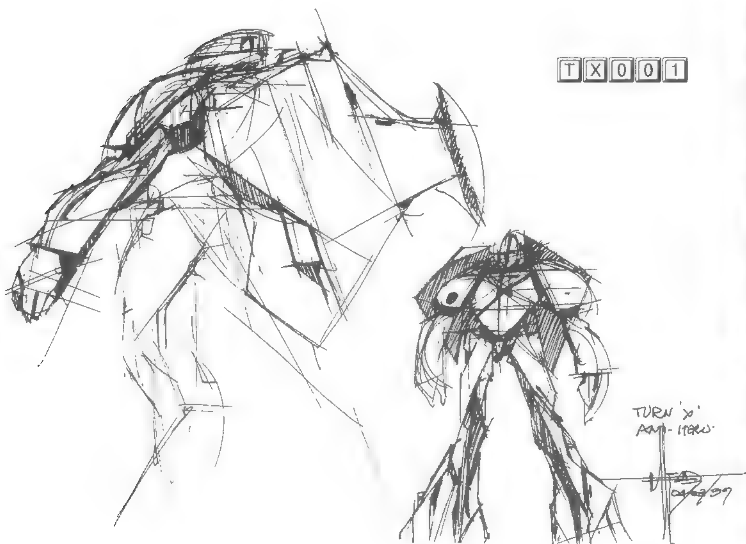
c 腕部：上腕は丸い楯状の形――前面のエッジは丸みをおびているが、裏面のエッジはナイフの刃のように鋭い。下腕は左右不釣り合いで、付属アタッチメントあり。手は物をつかむ道具であるとともに、特殊兵器のアタッチメントでもある。

d 骨盤部.脚部システムにリンクして可動。非推進の姿勢維持スラスターとしての回転リング。骨盤と脚部ジョイントの間は、未修理の細部を点検するため"オープン"になっている。

e.脚部：ターンXの推進システム。表の面はなだらかだが切り子面がある。裏面は二分され、上肢がメイン・スラスター、下肢がバーニア・スラスター。

f.脚：着地の際に拡張する。脚が下肢部を上下にスライドさせる。スラスト・スロットによって分かれた左右の部分から成り、着地の拡張部分は足裏にある。

シド・ミード



TX002

TURN 'X':
IDEA IS TO HAVE
THE 'LOOK' AT A
SLASHED, AND 'PIECED
BACK TOGETHER'
IMMORTAL WARRIOR...
A TERRIFYING BAD
DREAM...(CAN'T BE
KILLED.)

FRONT: CURVED
PLATES, GOING
TO SHARP EDGES
@ REAR: BLADES:
CHEST HAS 'X'
SLASH SPLITS, AS
DO THE MAJOR
LIMB TO BODY
PLATES. 'COCKPIT'
IS AT UPPER CHEST
TO NECK SLOT.

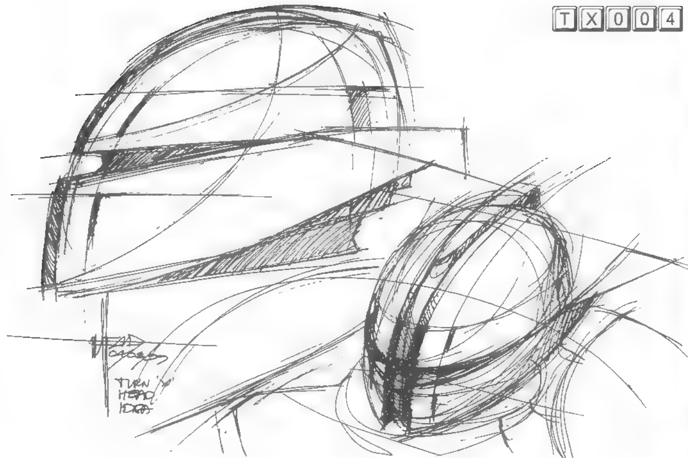
04/05/99

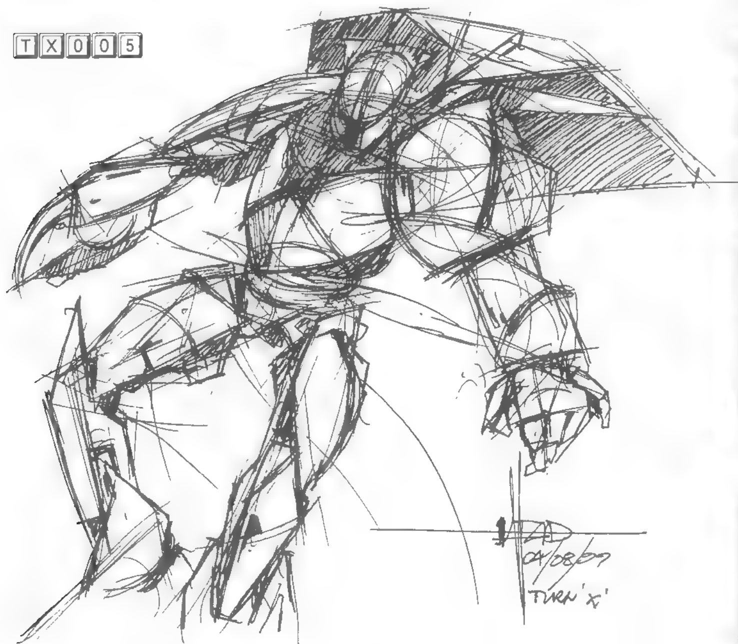
TURN 'X'
ANTI-HERO:

TX003

TURN 'X' ANTI-HERO
HEAD & CHEST AREA
PROPORTION

04/05/99


TX004
TURN 'X'
HEAD
IDEAS


TX005
TURN 'X'

50% (50%?)

TURN X

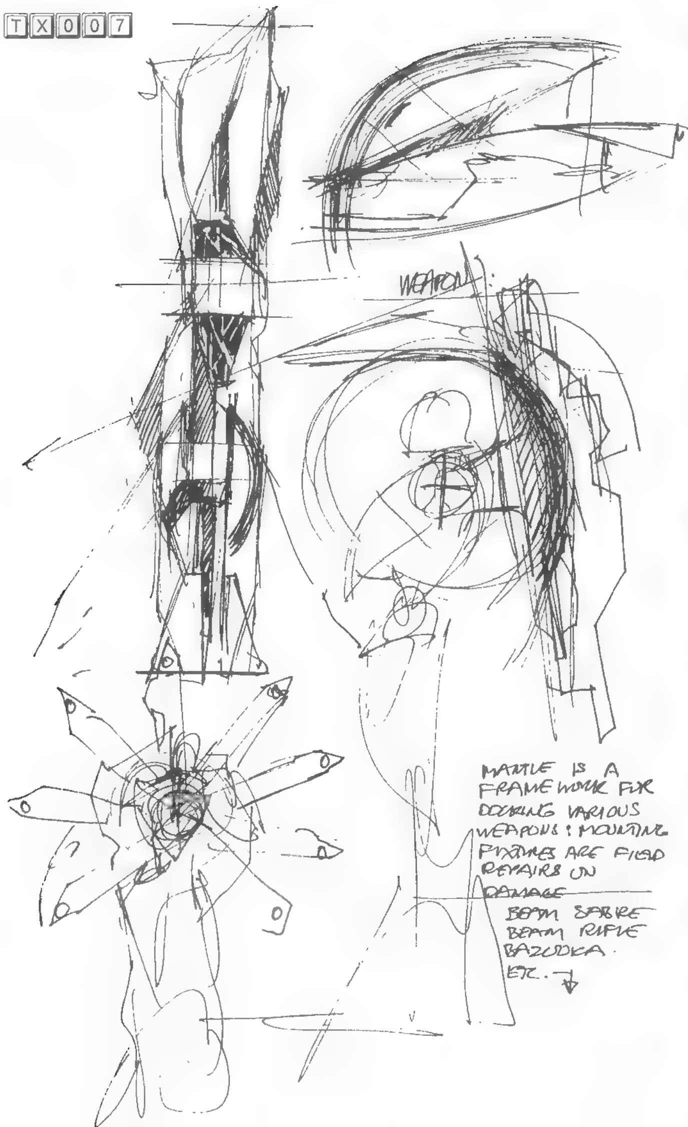
TECHNOLOGY IS
BYPASSING ITSELF:
LIKE B52's ALONGSIDE
F117A / SR71, FOR
EXAMPLE:
WIDE SOURCE CHOICE:

?

TURN X

X YEARS

?


TX007
WEAPON
MANTLE IS A
FRAMEWORK FOR
DOCKING VARIOUS
WEAPONS : MOUNTING
FIXTURES ARE FIELD
REPAIRS ON
DAMAGE
BEAM SABRE
BEAM RIFLE
BAZOOKA.
ETC.

FRIDAY/APRIL 08:
TURN 'X'
MEETING:

IN JAPAN

THRUSTER:
LAT POSITION:

THRUSTERS: BACK of
LEG SEGMENTS

UPPER BODY: ARMS
DIFFERENT A LA
'GLADIATOR' STYLE:

'LIKE ZAK-ARM
IDEA

FOR DRAWING
TWO SIDES DIFFERENT:
'DRASTICALLY' DIFFERENT
EASIER TO DRAW

CARRY LIMB.
SHELL PAST
ROTATION
POINTS:

MECHANICAL LENGTH
of LIMB SECTION DIFFERENT

ROTATION ℄
TO ℄ SAME

EQUAL

UNEQUAL:

LIMB ℄ TO
℄ SAME EACH
SIDE: SECTION
HAS ROTATED
TO PRODUCE
NON-SIMILAR
EDGE DETAIL.

COCKPIT @ NECK/UPPER CHEST UNDER CHIN
OPENING ACTION? HOW? HEAD COMES
OFF? CHEEK PLATES OPEN?

THRUSTER SYSTEM: SLOTS/ON BACK OF...
. LEGS/HIPS/UNDER ARM

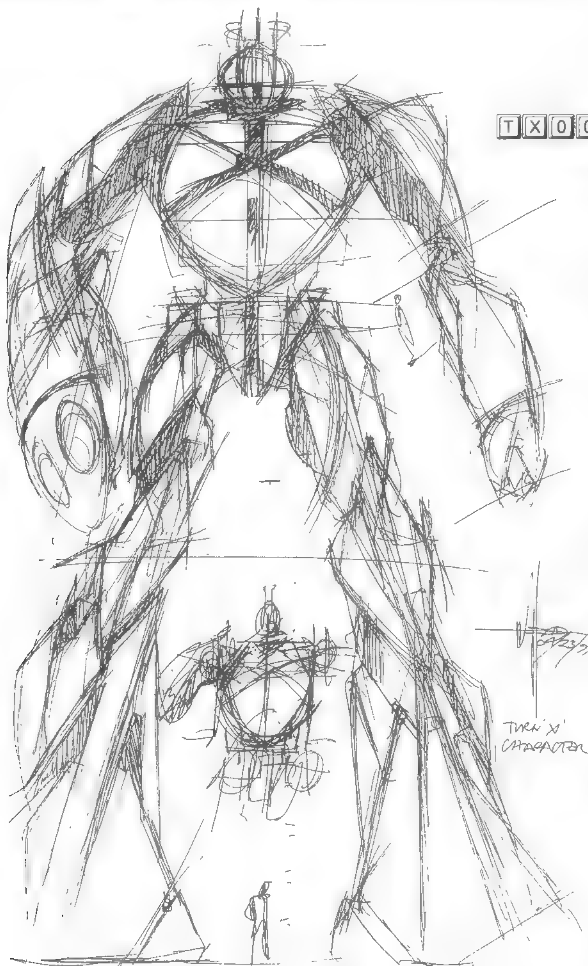
HEAD NEEDS ACCENT: BORROW ELABORATE
'BANDIT' HEAD IDEA → COMBINE:

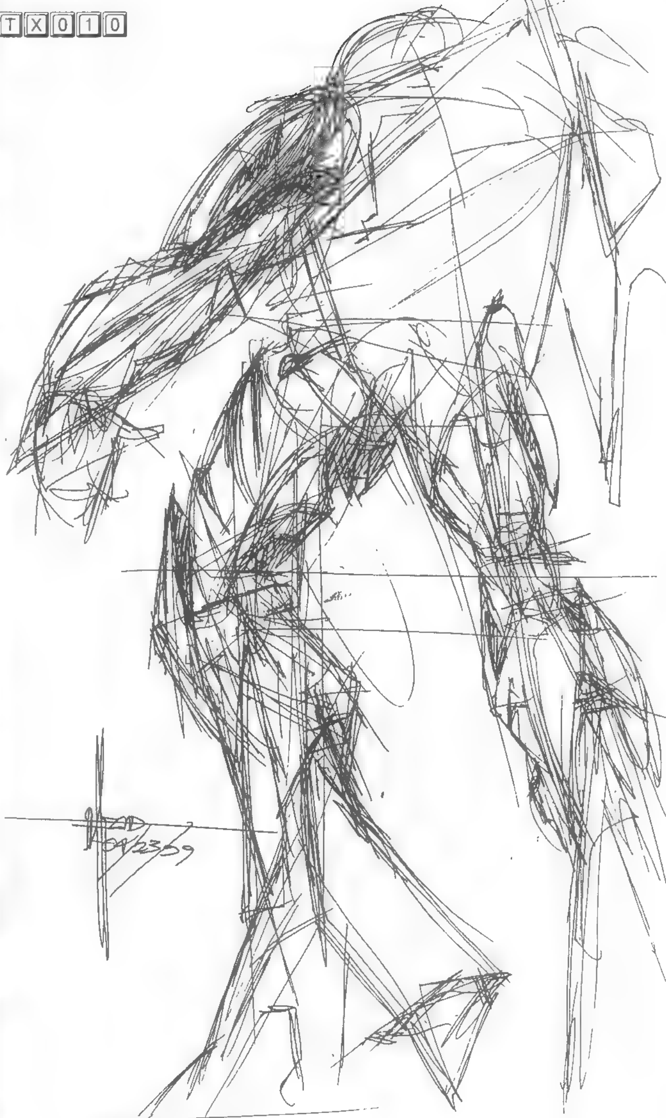
1st APPEARANCE

23 APRIL 1999

ミード氏の考えたリペアを繰り返し生き長らえるモビルスーツというコンセプトで初めて届いたデザイン。

TX009




TX010

1st DRAWING

26.APRIL.1999

第1回提出ドローイング。ターンXは、ミード氏の"傷のあるモビルスーツ"のコンセプトのままデザイン続行。

"ターンX"というキャラクターは古典的な"アンチ・ヒーロー"である。本日お送りするこれらのドローイング、そして日本で既にお渡ししている最初のドローイングをもう一度ご検討願いたい。以下、本日お送りする3点のドローイングの解説とする。

シド・ミード

TX-1.1

これはターンX及び頭部デザイン・アイデアである。この頭部は古典的な中世の騎士のヘルメットに似せてある。その後部には追加のアクセサリーとして縦型の「旗」のようなエクステンションと2つのフィラメント(非常に細く引き伸ばされた金属線)の「アンテナ」があり、それらはヘルメット両サイドのかたまりから頭部のボリュームにかけて引きずっている。
頭部の「顔」には「目」がなく、2本の平行線のスロット(側面図でおわかりだと思うが)がある。非常に狭い影が平行に切られていて、それがいわゆる「目」の位置を示唆しており、実際にはその「目」は開いたり、閉じたりはしない。頭部はかなり様式化しており、日本で説明した(レトロ的だとか、過去の戦いからを経てきたリペアの痕跡などの私の仮説)ように、(何百年を経ても)オリジナルのデザインを変えることなく唯一キープしているというところが、このロボットのキャラクター性でもある。

TX-1.2

このドローイングは、頭部と左腕の部分である。腕のデザインだが、これは武器と推進スロットのアレンジメントのコンビネーションである。肘の突出部は上腕の後ろまで上がるし、その腕がまっすぐなときは推進口を閉じて上腕の推進口をブロックする。
頭部と腕のコンビネーションのドローイングだが、これは上半身のプロポーションの前提デザインとする。肘はそのウエストにあわせて調整してゆく。徐々にパーツを加えてゆくことで、"アセンブルされたターンX"というキャラクター性に到達してみたい。ターンXは'クリーンな'デザインでなく、意図的に'要素のコンビネーション'(オリジナルの部分の修理のアセンブリーということ)で出来あがったキャラクターなのである。このことは既に先日東京で説明してあるとは思うが、ターンXというロボットは過去の戦いの"傷"を体のいたるところに背負っているのである。

TX-1.3

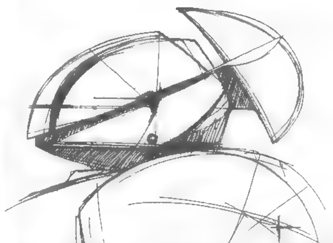
最後のドローイングだが、これはターンXの正面図で、すべてがアセンブルされている。これに関するコメントをぜひいただきたい。

TX-1.2

TX012

TX-1.1

TX011

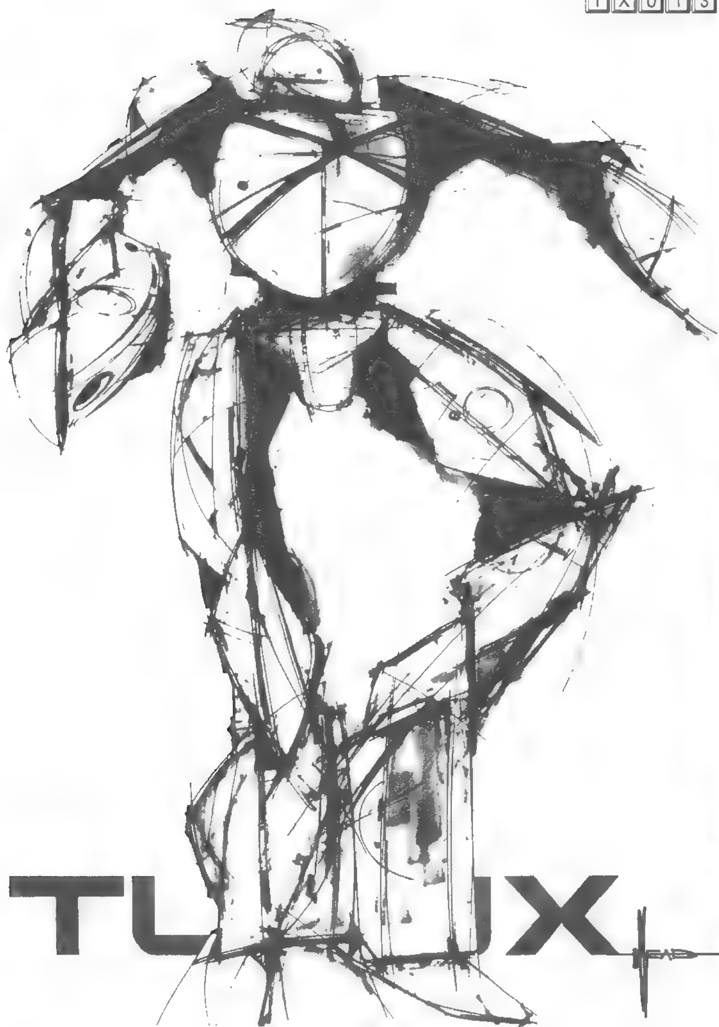




TURN X
HEAD&ARM IDEA

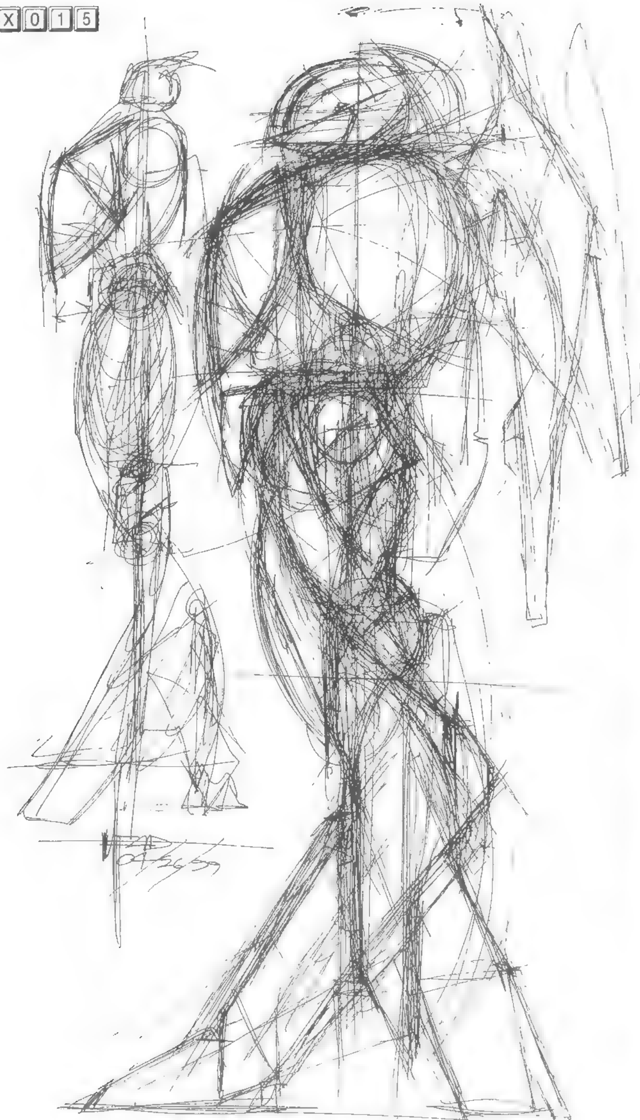
TX-1.3

TX013



TX014





Order from SUNRISE,INC.

29.APRIL 1999

"ターンX"コンセプト説明

0／基本　富野総監督の印象。

シルエットに個性がない。はたしてそれはなぜなのか？

以前にお話した時の"脚しか使わないかも・・・"という理由を(以下の解説参照)ご理解いただいて助かります。また、それはニュアンス的でしたが、(本体の機能)しか使わないかも、とも監督は言っていました。

(補足1)

∀ほかBANDITのMS(モビルスーツ)まで、すでに7体も違うシルエット、違うコンセプトとデザインのMSをご提示いただき、その偉業は十分理解しています。しかし、逆に我々もミード氏のデザインに慣れてしまって、もっと凄く！　と要求してしまうのだと思います。事実、監督も最近はもう昔のMSは古く見えて仕方ないようです。

(補足2)

監督のイメージでは"ターンX"は、「もしかすると、ストーリーの最終回しか使わない」というのもあり。この件に関しては市川さん、そしてミードさんともなんとももったいない話だと思われるかもしれません。この件で補足させていただくと、日本のアニメの最終回というのは特に連続した話の場合は、いわば"とり"に当たる重要な話で、ただまんべんなく登場するよりも映像的にもストーリー的にも効果的な場合があります。実際『1stガンダム』でも、ガンダムと決着をつけたジオン公国最後のMSは、最終回とその1話前の計2話しか登場しなかったにもかかわらず、注目度は他のMSよりも高いものでした。(それもニュータイプ専用機でした)どちらにせよ、まだ監督も確定したイメージではないので、監督を信じていきましょう。

1　ミード氏提案の"ターンX・ストーリー"の了承について

本編でそのすべてを語る事はないと思われますが、ミード氏のストーリー　何百年と修復を重ねてきた伝説的な"ターンX"という設定、そしてそこから発生するデザインは了承です。過去「ガンダムシリーズ」のMSは、その時代のリアルタイムのものばかりでしたので、そういった背景をもっているというのは新しく、また「∀ガンダム」でなければ存在しえない設定です。

2　ミード氏"ターンX・ストーリー"と、堀口コンセプトの融合・共存について

以下、以前堀口から提案さしあげたターンXのコンセプトを、ミード氏のストーリーとコンストラクションの部分で融合していただければ、(0)の富野総監督の要求も含め、新しいMSを創造できる予感がします。そういった視点で、TX1 3について過去の戦いで傷を背負ったMS　というコンセプトからすると、例えば胸のX形の傷(スリット)が、中心からオフセットされているなど東京でのドローイングよりコンセプトが明快になっていると思われます。しかし、ミード氏のラインの描き方があまり流麗だと傷に見えないのではないかという心配もあります。また、アニメ設定に変換した時に、例えばスモーのレセプター表現のラインに似てても損だと思いました。

かといって、『スター・ウォーズ』のメカのようなごちゃごちゃしたパーツの集まりというのも違うとは思いますが……。

頭部は頂いた全身(TX1 3)と上半身側面(TX1 2)を見る限り、正直いって形状がつかめませんでした。スリットでキャラクター性を求めるのは間違ってはいないと思います。東京で描かれているものがベースになっているのでしょうか？

右腕が異形なのもありです。それが、露骨に武器的デザインではない一機能が内部にありそうなのも、バンデットと差があっていいと思います。

3以下、1および2を加味した上での、再提案・堀口コンセプトの解説

以下、説明不足と思われた2つのコンセプトを、その理由も含め再提案させていただきます。

3-a　可動範囲

MSは兵器ですから人間の骨格に類似する必要性はありません。にもかかわらず可動範囲を大きくというのは、BANDAIのホビーの事を意識していると思われるかもしれませんが、これは別紙のようにアニメーションのアクションの派手さを狙ってのことなのです。ですから、BANDAIの技術力をもってしてもコストの制約などから100%再現できる保証はなくても仕方が無いと考えています。

確かに近年、アニメロボットファンの意識の中でも、本来絵の嘘が多く含まれていたアニメロボットのデザインが立体的に成立するようにしてきたBANDAIの技術進歩を、享受している感があります。例えば二重関節や腰のスイング構造など、アニメのデザイナーでも細部のデザインがホビーとしての立体を意識したものに進歩してきました。それに対し∀ガンダム他ミード氏のデザインは、ホビーを意識した立体ではなく、現実にあったとしたらそんなに動かなくたっていいだろう、といった主張があり、近年のBANDAIホビーの進歩の方向に慣れたファンには新鮮だと思います。だからこそ、逆にミード氏のデザインで本質的に可動範囲を広くできるMSを提示すれば、ガンダムにうるさいファンも納得かな、という幾分スケベ心があるわけです。

しかし、単に可動範囲が広いというのでは、本来無駄のない兵器論から成立しないでしょう。そこで、特に上半身の肩を中心とした可動範囲を構築するために分割したユニット構造が浮かび、そしてそれらユニットを兵器論の点で成立させるために"ビット"(後述)とし、ビットを有する機体は"ニュータイプ専用機"と発想がまとまっていったのです。

3-b　ニュータイプ専用機

"ニュータイプ"と呼ばれるある種の新人類、進化した人類は『1stガンダム』TVシリーズにおいて富野監督が創造した設定の重要ポイントです。ストーリーの大きな感動を呼んだのはもちろん、MS設定においても世界観を広げた素晴らしいアイデアであり、ストーリーでした。

今回『∀ガンダム』TVシリーズでは、すでに監督は新しいアイデアとストーリーで構成しているので、"ニュータイプ"のストーリーは語られないでしょう。

しかし、ニュータイプがパイロットとして乗らなくても、ニュータイプ専用機をミード氏の"ストーリー"を導入すれば、使ってもおかしくないわけです。

3-b-1　ガンダム・ワールドにおけるニュータイプ専用機とは？

何種類か大別されますが、ここでは小型無人機をあたかもミサイルのように複数機備え、"ニュータイプの感応波"＝機械的に増幅された念力、サイコキネシスで遠隔操縦するタイプを"ターンX"で提案しました。
小型無人機は武器を備え、パイロットが乗っていないぶん高機動が可能な点も、ジェット戦闘機から投射されるミサイルに似ています。

3-b-2　"ビット"と"ファンネル"方式の違いについて

ニュータイプ専用機が内蔵して運ぶ小型無人機は、推進用のスラスター、姿勢制御用のロケットモーター、少量の推進剤、そしてビーム火器とセンサーを備えたコックピットのない宇宙戦闘機です。それらは『1st ガンダム』では"ビット"と呼ばれ、後のガンダム・シリーズでは"ファンネル"と呼ばれます。共に運用方法は同じですが、構造面からいうと"ビット"は古い技術で、"ファンネル"のほうがより進化したものです。
その技術の差、そしてデザインの差は、"ビット"は内部にMS本体と同じような核反応の主機関を有し、そして"ファンネル"はエネルギー源をコンパクトなチャージ・バッテリーのようなものに進化させたため、"ビット"よりかなり小さくなった点でしょう。
『1st ガンダム』の代表的なニュータイプ専用機"エルメス"のビットは全長8m弱もあり、これは通常のMSの半分近いサイズで、それらビットを複数運ぶとなれば母艦も大きく、また製造コストも1機のMSとしてはかなり高価でしょう。
"ファンネル"方式では、主機関である核融合炉をもたないぶん小型でコストが安い反面、たぶん"ビット"方式よりも運用時間は短いと考えられますが、コントロールの母艦であるMSに帰還して再チャージすれば良いのです。

3-b-3　"ビット"方式か、それとも"ファンネル"方式か？

じつのところ、"ビット"も"ファンネル"も、デザイン上の差異はありません。半ば慣例的に最近の遠隔操縦無人機を"ファンネル"と呼んでいるに過ぎませんので、デザインとしては自由なのです。"ターンX"の時代背景からすれば"ファンネル"サイズのコンパクトなビットがあってもおかしくありません。
ただ、これも慣例的ですが、"ファンネル"タイプはチャージするために本体のMSが大きい印象です。通常のMSが20mサイズとすれば30m級の重MSをしてニュータイプ専用機という印象ですので、今回の20mサイズの"ターンX"は、本体が大きく分離してその個々のユニットがビット方式のほうがスペシャルな感じがします。

4　　結論

……全身傷と補修跡だらけの"伝説"をもったターンXは、本来いつの時代か定かでないが、たぶん∀ガンダムと同時期に生まれ、しかしその戦術・戦略思想の方向性は全く違うMSであったと思われます。
繰り返しになりますが、"ターンX"は、MS単体の性能と戦術効果を追求した結果、ニュータイプ専用機として"ビット"(もしくはファンネル)を有し、また通常のMSとほぼ同じサイズにコンパクト化したことや可動範囲の広さなどによって、旧来の巨大なニュータイプ専用機と違うMSの本質で

ある"万能性"をも獲得した、MSとしては一つの究極の形であると考えられます。
対して∀は、マウンテンサイクルの武器庫·跡に見られるような、何か∀ガンダム以外の巨大なサポートシステムと一体になって運用されたと思われ、もしかするとそのシステムは∀自体を光速転送するシステムだったのかもしれません。そして上半身の武器サイロは、転送されてくるミサイルを実体化するレセプターで、事実上無限に発射できたのかもしれません。
もちろん、それらの巨大なサポートシステムを運用するにたる基本性能が∀自体ハイレベルであるのはいうまでもありませんが、"ターンX"と∀ガンダムは戦争の戦術目的においてその追求の方法がまさに表裏の関係にあるのです。
"ターンX"は、MS単体の性能としては∀を凌駕したかもしれませんが、しかし、大局的に見た∀ガンダムのシステマチックなサポートによる運用全体から見ればかなわないのは、第2次世界大戦のドイツ軍(日本軍)とアメリカ軍の兵器の関係に似ています。
例えば、日本の零戦は機動性において小回りが利き最強のようにいわれていますが、しかし実際はP-51ムスタングやF-8ベアキャットなど、アメリカは小回りで敵の背後を取る戦術自体にメスを入れ、高出力·高速度でより高々度の運動エネルギーを利用した戦術に変えてきました。それによって零戦は旧態の戦術である小回りに敵が乗ってこなければ高々度の爆撃機すら対処できず、またアメリカのように高出力で得た余裕を防弾性など乗員の生存性に当てる事もできず、結局最強幻想は崩れたのです。
"ターンX"が個々の性能で∀を凌駕していても、広い視点で捉えた戦術で劣っているのは、第2次世界大戦のドイツ軍とアメリカ、そして『1stガンダム』のジオン公国軍のジオン·エルメスなどニュータイプ専用機と、地球連邦軍のただの高性能MS、RX-78ガンダムに似た関係なのです。
ところが……。
50年経ち現代のF-22など最新のジェット戦闘機の時代に至り、結局戦闘機に求められる基本性能として空中戦で勝ちうる事は変わらない。零戦の基本思想は、まさに戦闘機の基本ゆえに不変ともいえます。
つまり、戦術自体を激変させすぎ、機関砲すら持たなかった初期のF-110(後のベストセラー機、マクダネル·ダグラスF-4ファントム)に似て、システマチックな∀ガンダムが間違っていた場合もありうるわけで、事実∀は本作品内でその本来の性能を発揮できないでいます。(もちろん、堀口が当初から想定した事でありますが) そして、作品『∀ガンダム』という富野監督の創造した世界観の企画意図である"隠蔽された歴史の嘘"という点からは、"ターンX"と∀、どちらが歴史上正しかったのかわからない、もしくは歪められているという点で作品観に合致した、2つのペアの存在であるといえるのです。
さらにミード氏ストーリーの、結果として∀ガンダムは途中の歴史が一切ないまま不調なまま生き返ったのに対し、"ターンX"は何百年と継続して運用され、本来の運用ができるパイロットがいないだけで、性能自体は維持して来たのは対照的であり、ドラマチックだと思います。

5　デザインに関わる一提案……脚部について
(以下は、コンセプト論から外れ、幾分デザイン論に入りこむため、あくまで提案とさせてください。)
古来より、日本のアニメーションには"ロボット物"というジャンルがあり、中でも合体ロボット物は一時隆盛を極めました。合体ロボット物とは5種、もしくは3種のマシンが合体してひとつのロボットになるというもので、ひとつのパターンとして……。
1 頭部、2 胸部·腕部、3 腹部·背中スラスター、4 脚部、5 足部といった分割があり、その組み合わせは作品によって、またデザインによって違うのですが、ここでいつもデザインの制約を受けてるのが脚部です。
脚部は、体の部位の中でかなり大きく、それでいてあまりかっこよくできないところです。いかに

も脚のパーツ然とした辛いデザインが多く、デザイナーさんは苦労されたと思います。
過去、『ガンダム』シリーズでも合体タイプのガンダム型MSをいくつかアプローチしたようですが、どれもデザインのしわ寄せが来る、デザインの要所と思われます。
私は各部位が"ビット"として分割、というコンセプトに至った時、真っ先に問題点として浮かんだのがその脚部デザインの処理でした。過去30年、あまりぱっとした解決法がないと思われたからです。かといって、大腿とひざ下を分割するのは安易とも思われました。サイズ的に分割したビットが小さくなるのは、ファンネルならコンパクトでありでしょうが潔くない感じです。
そこで思いついたのが、以前にお送りしたラフにあるように、脚部はひざを中心に上下で対称で、腰部のボリューム感は把持するためのガイドアームでデザイン表現したらどうか？　というアイデア・ラフです。そして、本来オリジナルの脚部に対し、補修を重ねて行き、TX1.3のような非対称の脚部になった……ということでどうでしょうか？
例えば胸の"X"の傷も、補修した装甲、もしくはその修理の跡という考えなら、基本骨格はビットとして分割する機能をもちながら、さらに深くミード氏のストーリーが加わり――これはもう∀以上のデザインが予想されます！
以上、幾分デザインに関わる所まで抵触してしまった感がありますが、とりあえず今回の連絡を終えます。
よろしくお願いいたします。

（堀口）

Order from SUNRISE,INC.

30.APRIL 1999

ターンXコンセプト説明

CHEST&HEADコンポーネントのコントロール・ファイター（コックピットあり）の補足アイデアの図説メモ送る。

Order from SUNRISE,INC.

5.MAY 1999

武装など各部の構成（9ブロック）コンセプトの図説送付

私のラフのデザインベースはTX1.3ですが、富野総監督のシルエットの要望と合わせ、構造から発展してシルエットの変化、新規性に至るようでしたら幸いです。

（堀口）

Order from SUNRISE,INC.

13～20.MAY 1999

ターンXコンセプト・デザイン

LA出張。LAにてミード氏とミーティング。全体像見えると同時に各部構造の発注。（再々発注・確認待ち）

（堀口）

CONCEPT DESIGN

30.APRIL 1999

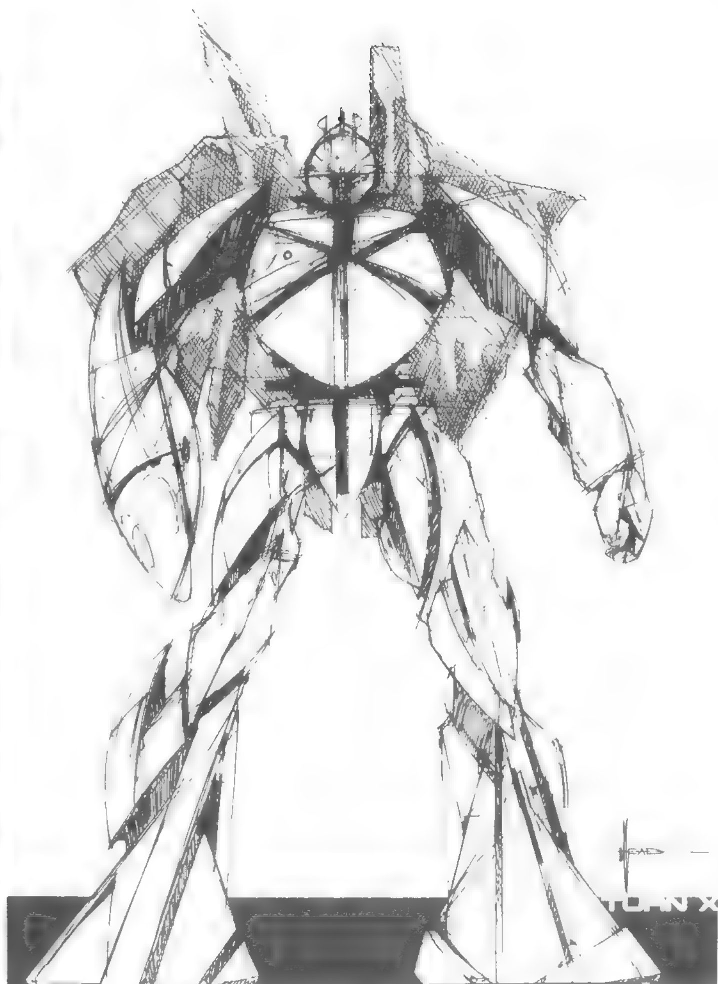
ターンX、コンセプト確認。デザイン再スタート。

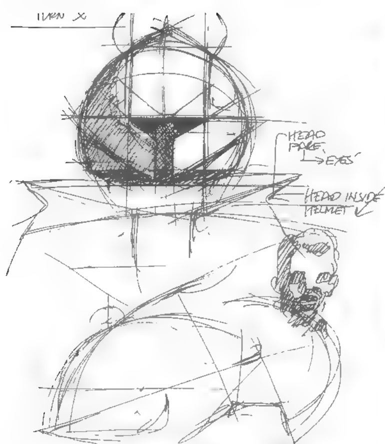
1.ニュータイプのモビルスーツとして今回は9部分に分ける。
- (1)ケープ／マント
- (2)頭部と胸部
  これらまでもバラバラにするとロジック（頭部がコックピットであり、胸部がプラットフォームとする）からかけ離れてしまうのと、アイデアが下品になる。
- (3)上腕（右）
- (4)下腕（右、肘から指先までのこと）
- (5)上腕（左）
- (6)下腕（左、肘から指先までのこと）
- (7)腰
- (8)右脚（上脚、下脚と分割せず、ワンピースとする）
- (9)左脚（上脚、下脚と分割せず、ワンピースとする）

2.ケープ／マントは今まで通りデザインする。ただし、バンデットのケープより断然短い。

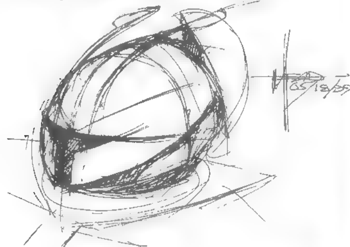
3.頭部のスリット（いわゆる"顔"の中心とわかるスリットのこと）は太めにする。左右のアンテナは側面図では細いが、トップから見ると、結構幅広い。銀杏のような形の頭部。

シド・ミード

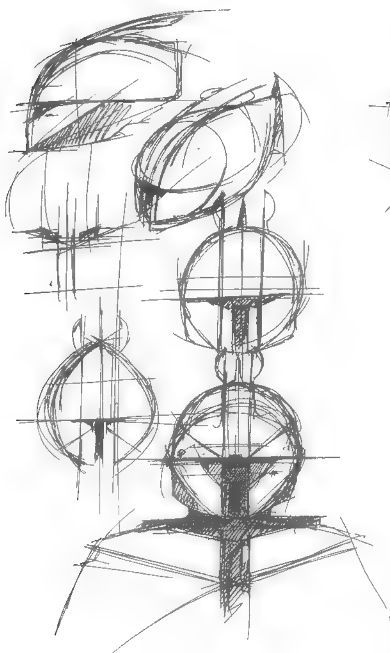

TURN X

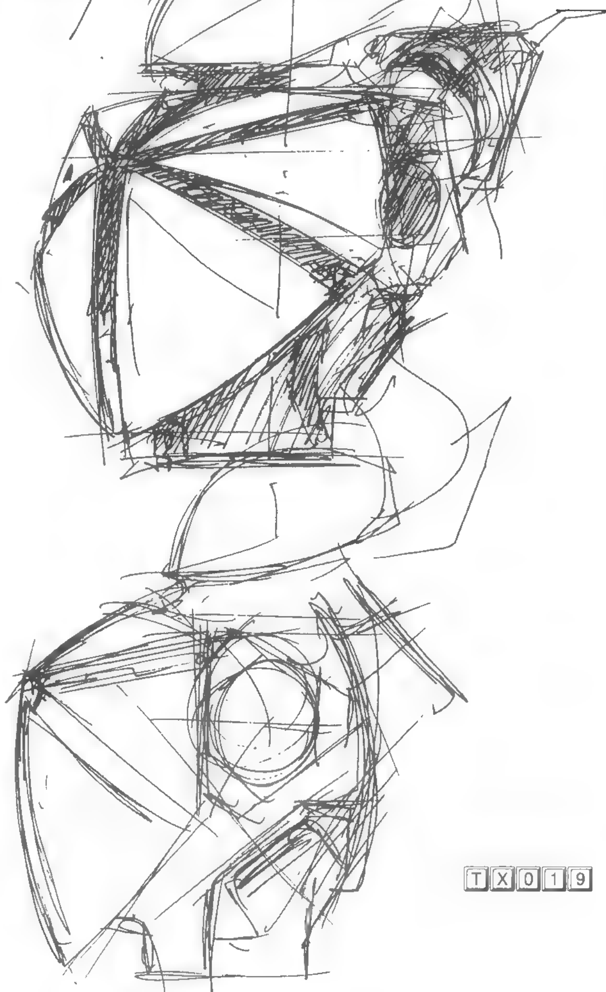


TX017

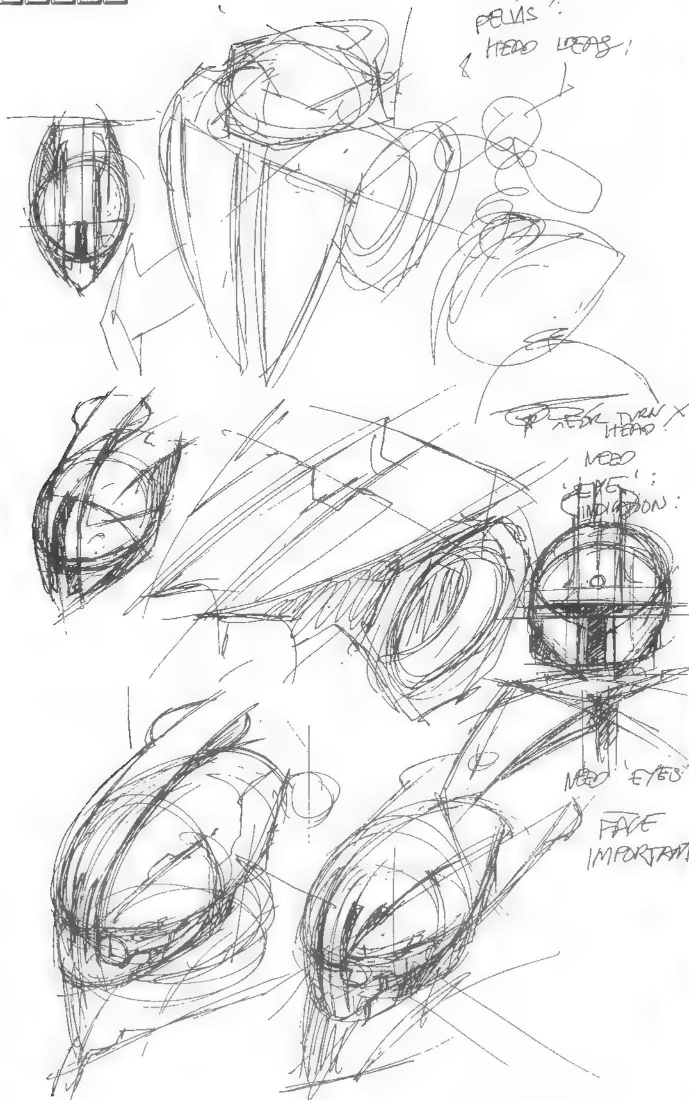


TX018



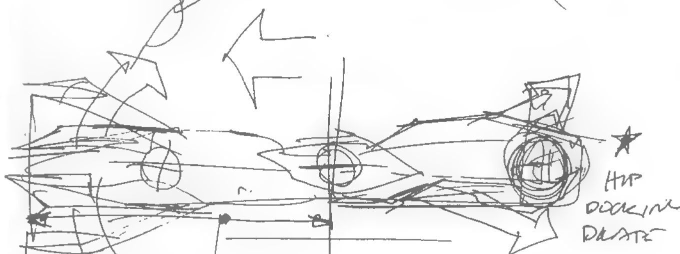

THORAX / WAIST EXTENSION
05/17/99
TX019

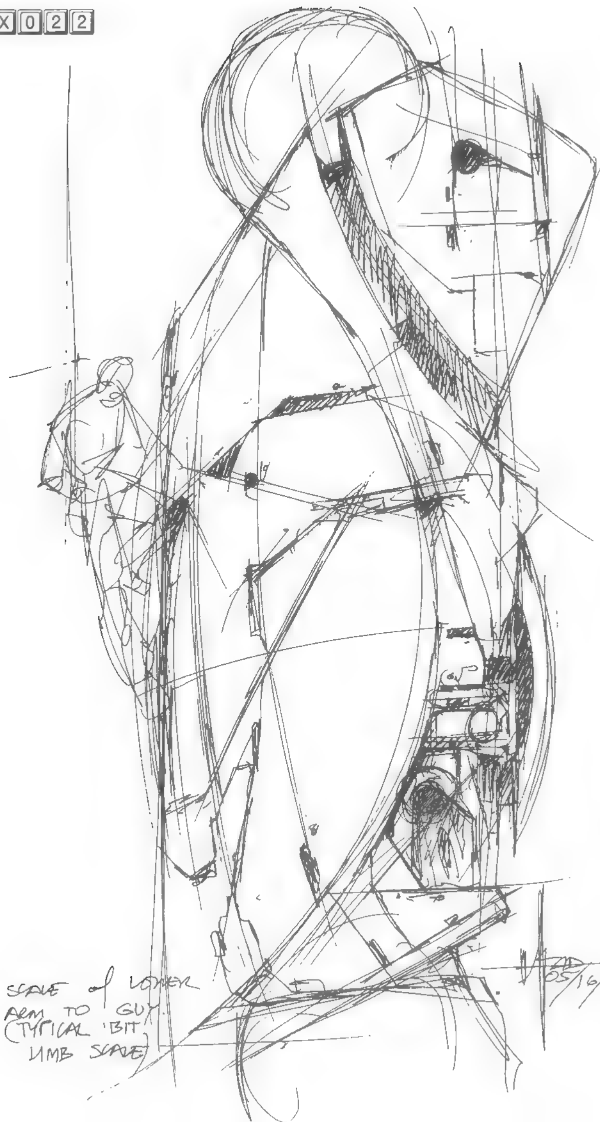
TX020


05/16/89
PELVIS:
HEAD IDEAS:
HEAD
NEED
'EYE':
INDICATION:
NEED 'EYES'
FACE
IMPORTAN


LEGS / RIGHT : (ST'BD.) & (PORT).
05/17/99
LONG RANGE BIT :
BOTH LEGS ESSENTIALLY THE SAME : SLIGHT DIFFERENCE IN DETAIL




HIP DOCKING PLATE
BEAM RIFLE : LONG RANGE : WEAPONRY :
FOOT


SCALE of LOWER
ARM TO GUY.
(TYPICAL 'BIT'
LIMB SCALE)
05/16/99

05/17/99

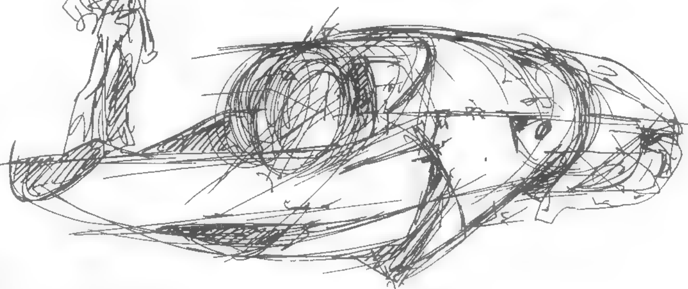
LOWER LEFT ARM:
'NORMAL' — HAND — BEAM WEAPON 1.

PICK :

THRUSTERS
AT ELBOW
DOCKING PLATE

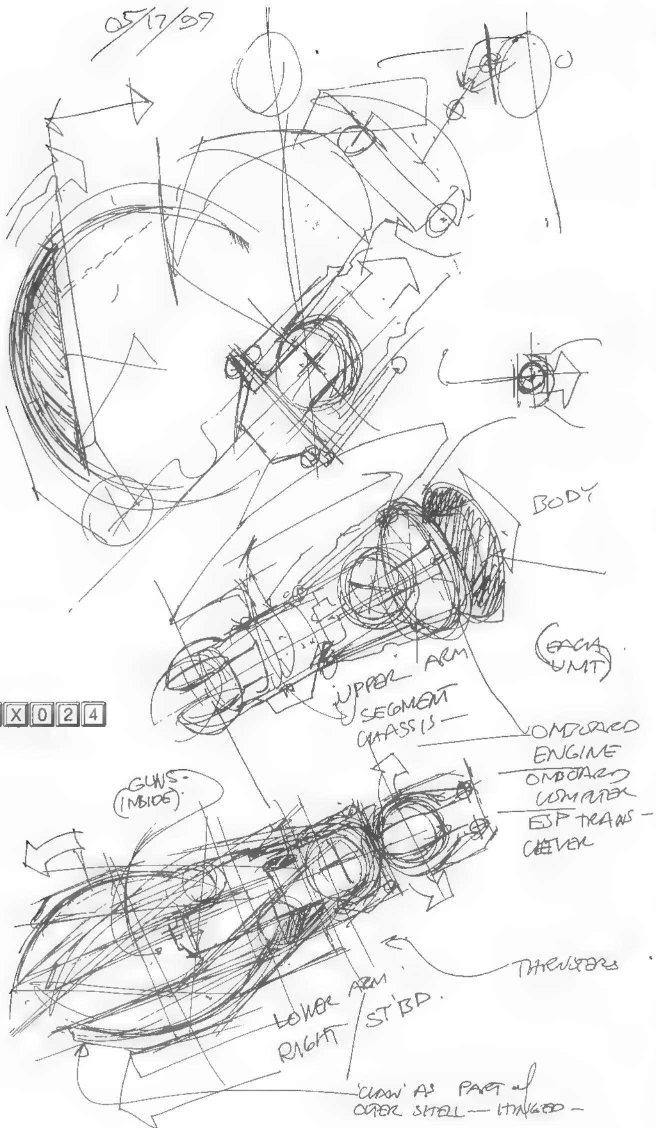
TX023





IN GENERAL :
'BIT' ELEMENTS MAINTAIN
THEIR OVERALL SHAPE
& DIMENSIONS : DO NOT
HAVE A LOT of (ANY?)
FOLD-OUT STUFF : (TOO
MUCH TO ANIMATE)

TURN A


05/17/99
BODY
(EACH UNIT)
UPPER ARM SEGMENT CHASSIS
ONBOARD ENGINE
ONBOARD COMPUTER
ESP TRANS- CIEVER
GUNS (INSIDE)
THRUSTERS
LOWER ARM RIGHT / STBD.
'CLAW' AS PART of OUTER SHELL — HINGED —

TX024

LOWER ARM'
ST'BD
'BIT'.

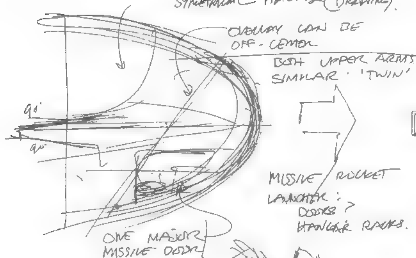
TX025

05/11/99

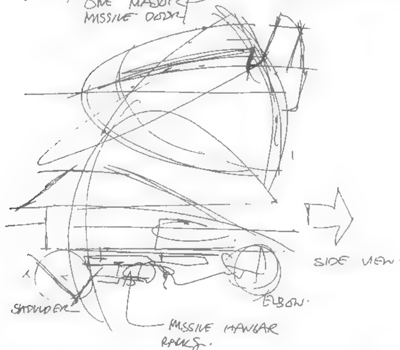
LEFT ARM
RIGHT ARM'
MAIN WEAPON
SYSTEM
UPPER ARM(S)
SAME BOTH L&R

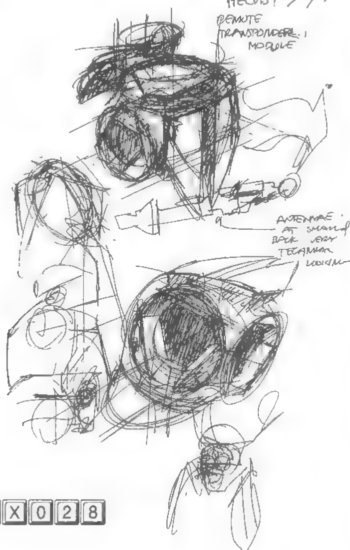
PRONOUNCED
'FIN'

TX026

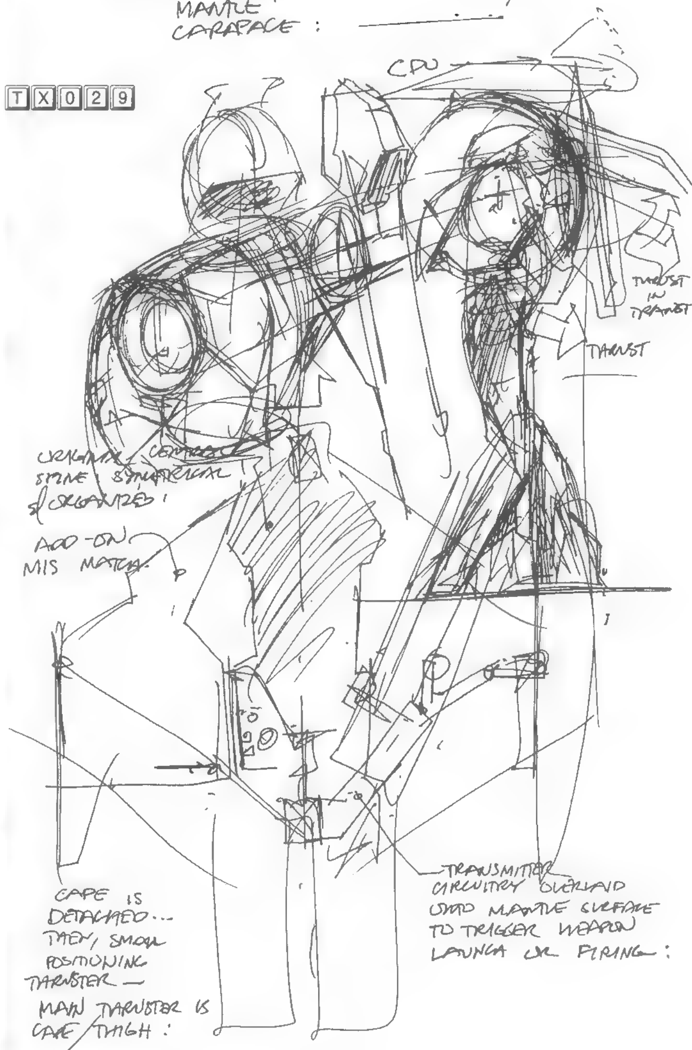

05/17/99
SYMMETRICAL HALVES (FOR DRAWING).
OVERLAY CAN BE OFF-CENTER
BOTH UPPER ARMS SIMILAR 'TWIN'
90°
90°
MISSILE / ROCKET LAUNCHER: DOORS? HANGAR RACKS.
ONE MAJOR MISSILE DOOR

TX027


SIDE VIEW.
SHOULDER
ELBOW.
MISSILE HANGAR RACKS.


PELVIS: 05/17/99
REMOTE TRANSPONDER: MODULE
ANTENNAE: AT SMALL of BACK VERY TECHNICAL LOOKING

TX028

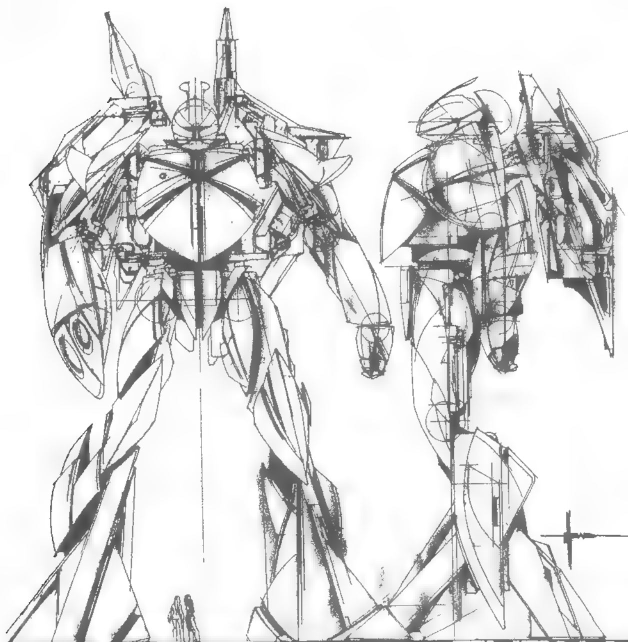

05/17/99
THE CAPE:
MANTLE:
CARAPACE:
CPU
TX029
THRUST IN TRANSIT
THRUST
ADD-ON MIS MATCH
TRANSMITTER CIRCUITRY OVERLAID ONTO MANTLE SURFACE TO TRIGGER WEAPON LAUNCH OR FIRING:
CAPE IS DETACHED... THEN, SMALL POSITIONING THRUSTER —
MAIN THRUSTER IS CAPE/THIGH:

1st PHASE FINISH

24.MAY 1999

ロスで各部をざっと検証後、UPしてきた画稿。これで1stフェイズ終了。

TX030



SEPARATE MODULE

16.JUNE 1999

本日送るこれらのドローイングは、ターンXの5つのセパレート・モジュールのデザインである。

1　頭部／胸部モジュール

このドローイングは、ステージング・エリア（ドック）内に置かれた頭部／胸部モジュールの図である。このモジュールが反応ベースをきちんとプログラムされているかのように、"顔"を正確な方向に向けている。目やプロポーションといった要求された点について、この"顔"のディテールはそれらを満たしていると思う。ショルダー（肩）リングにある3つのタブは、上腕モジュールの対応するタブにロックする仕組みになっている。（上腕モジュールにある3つのタブの間隔を参照のこと）このモジュールは、パイロット・コンパートメント（コックピット）を収め、それは"顎"のすぐ下にある。パイロットは、胸部の透過性の装甲プレートを通して外を見ることができる。

2　上腕モジュール

このモジュールは小型で機敏な攻撃機として使用される。ドック内でのメンテナンス中の1点、飛行中の尾部から見たイラスト1点と、2態のモジュールが描いてある。推進力は尾部のフラップ・スロットから噴出される。ドック入りのドローイングからも分かるように、武器は"ウイング"フロント・エッジの内側と"下部"に装着している。このモジュールは、ショルダー・リングに3つのタブが適合し、両者のタブ・セットが互いにロックすることで、頭部／胸部モジュールの肩に取り付けられる。その頭部／胸部モジュールのショルダー・ジョイントから力が伝えられて、上腕が回転し、上腕の力で前腕が回転する。

3　前腕モジュール

（ドローイングからも分かるように、左の前腕と右の前腕とは異なった形をしている。右前腕は"ツール"用特殊モジュールである。このモジュールのために別のドローイングを仕上げるつもりである）このモジュールは、上腕モジュールを再接続する際に危険をともなう"肘"のドッキング用偏球を保護する長い肘の拡張部をもつ。接続の方法は、前腕の肘の球体が上腕モジュールの"貝殻状"のジョイント・キャスト（接合殻）にすべりこんでロックされる（ドローイング参照）。腕の折り曲げ――前腕と上腕の配列変化――は、肘のジョイント球に対する前腕の力によって行われる。

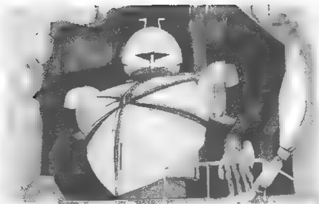
4　腰部モジュール

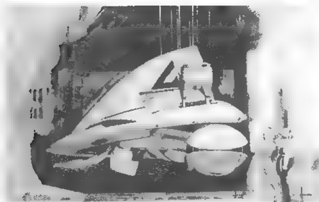
ターンXの設定理論によれば、このモジュールは、ターンXがモジュール別に"分離"したとき、一種の指揮コントロール・センターのように機能する。両脚はヒップ・ソケットに"タブ"が合致することで腰部に接続する（ドローイング参照）。ヒップ・ソケットの電磁気装置のパワーで、ボディの垂直中心線に対して前から後ろへと脚が回転する。横方向への動きは、ヒップ・ソケットにロックされた脚の接続偏球内部の電磁気装置のパワーを使用。腰部モジュールは、丸みがあり、裂けたドームのような突出部を使って、頭部／胸部モジュールの下部にドッキングする。このドーム状突出部が頭部／胸部モジュールにロックされることで、頭部／胸部モジュールは腰部／脚部モジュールに対する横軸の回転が可能になる。ドーム状突出部はまた、腰部モジュールに関係した頭部／胸部モジュールの前後左右の可動に制限を加えてもいる。

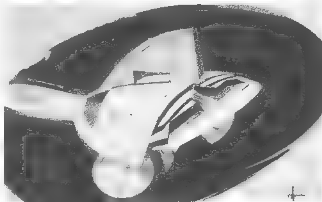
5　脚部モジュール

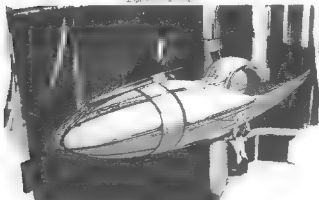
右と左の脚部モジュールは同一であり、巨大な"攻撃用爆撃機"タイプの機体ととして機能する。

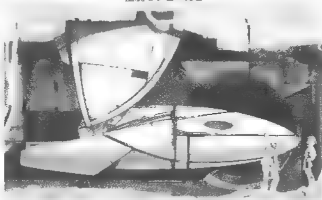
シド・ミード

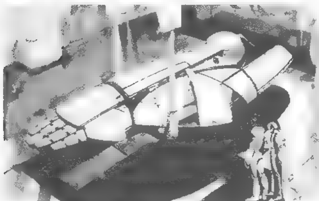

頭部／胸部モジュール


上腕モジュール1

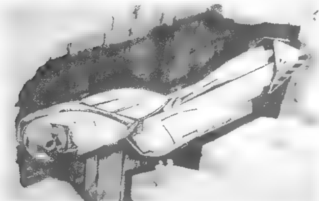

上腕モジュール2


右前腕モジュール1


右前腕モジュール2


左前腕モジュール


腰部モジュール


脚部モジュール1


脚部モジュール2

COLOR CHART

カラー・ドローイングの検索図

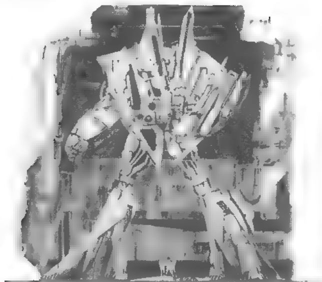
今回送ったカラー・ドローイングに描かれたターンXの各エリアの関係を示すカラーチャートである。

BACK VIEW

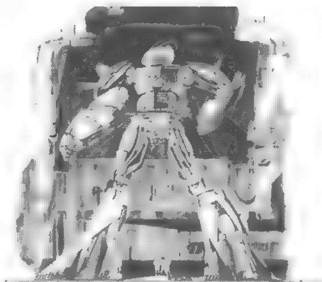
7.JULY 1999

バックビュー(背面)

TX032



TX033



Answer from SUNRISE.INC.

ターンX バックビュー、GREAT！です。以下、監督の印象をお伝えします。

「全然いいよ！ ……∀ガンダムのように、ガンダムというイメージというかある種の制約が発注としてあれば別だけど、他のMSにしてもこのターンXにしても、僕のようなデザインの素人が言うと、たんに好き嫌いの主観になってしまう」と言ったうえで、今度は具体的なアニメーションの省略の可能性の点に話がおよび、TVアニメーションは、かなり省略する場合が多く、そうなった時に"型(形)のデフォルメ"がしやすい＝省略してもそのデザインが残る事に注意してきた富野監督の経験則があるようで、前回監督から出た頭部のデザイン修正案などもその理由によると言ってました。

もっとも、アニメ・リライトはそういった作業は重田さんの作業の範疇かもしれませんよ、とは堀口からは伝えてあります。

というわけで、監督も、そして堀口も、超GREAT！です。

……以下、堀口の印象。

背中にバックパック(WEAPON PACK)を背負ったMSは数多くありますが、過去のどのMSにも似ていない。非対称のデザインに力があり、そしてデザインの意味・深みがあります！　とにかく、強烈です。ターンXを初期からずっと見てきて、目が慣れつつあるはずの私がそうですから、初めて見た人は吹っ飛びます。(事実正面画を見せた何人かは、一瞬息を呑んでから"かっこいい！"という反応です！) というわけで、引き続きよろしくお願いいたします。

(堀口)

LEG UNIT

15.JULY 1999

脚部ユニット作動説明図

TX034

LEG UNIT IN RETRACTED
(FLIGHT) MODE

TX035

LEG UNIT IN FOLDING
(PRE FLIGHT) MODE

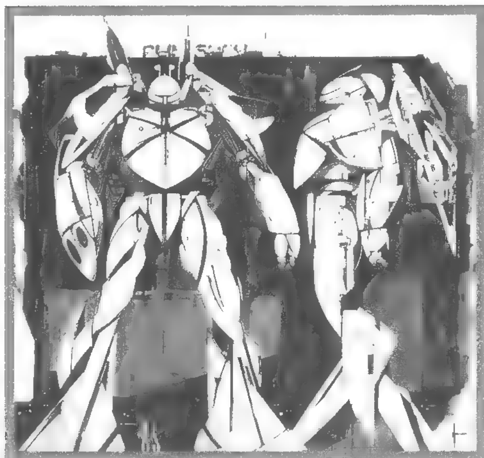
TX036

LEG UNIT IN STANDING
ULY EXTENDED MODE

TURN X

THE LEGENDARY MOBILESUIT

2nd PHASE



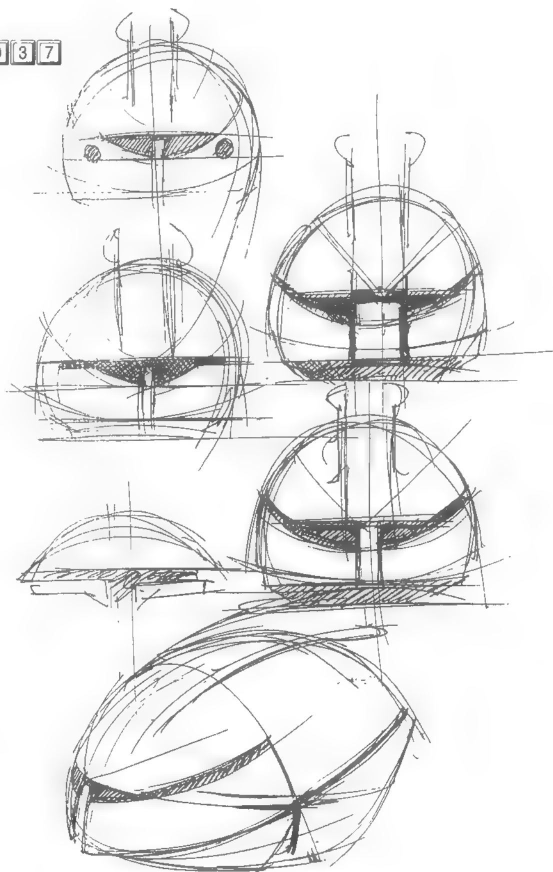
31 JULY~3 AUGUST 1999

ターンX 各部および武器デザイン

HEAD

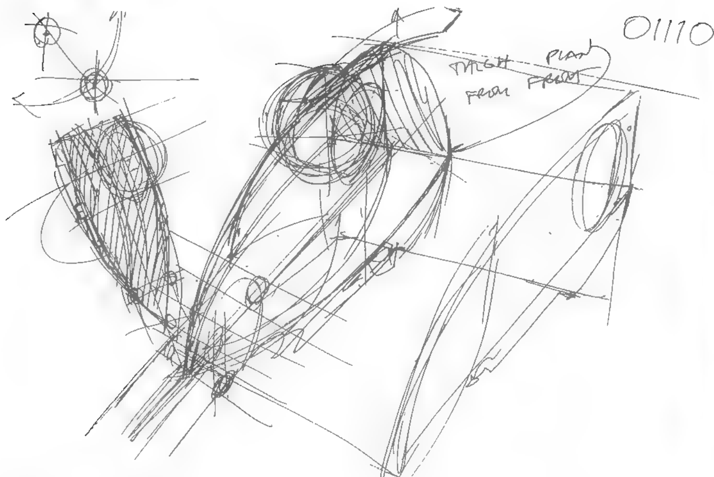
「正面から見たシルエットが、∀やバンデットのようにシンプルな球面なので、真ん中部分を盛り上げること、できないでしょうか？ また、目のラインをつり上げてアンチヒーロー（悪役ヒーロー的）にして、∀との差を出したい」以上、富野監督。（頭部リテイク依頼／1 JULY 1999）

TX037

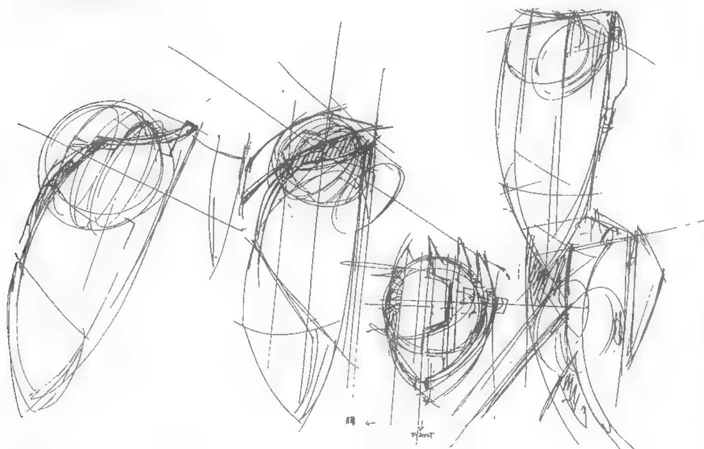


LEGS

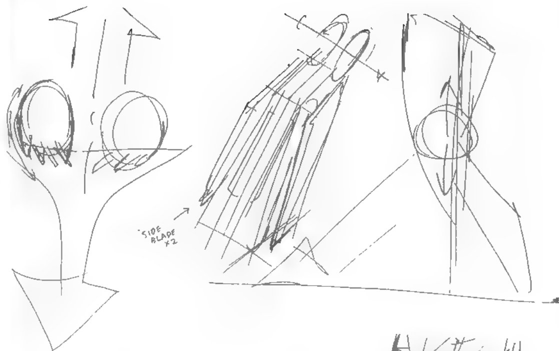
TX038



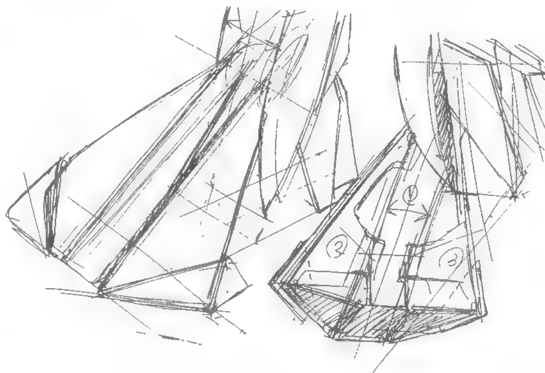
TX039

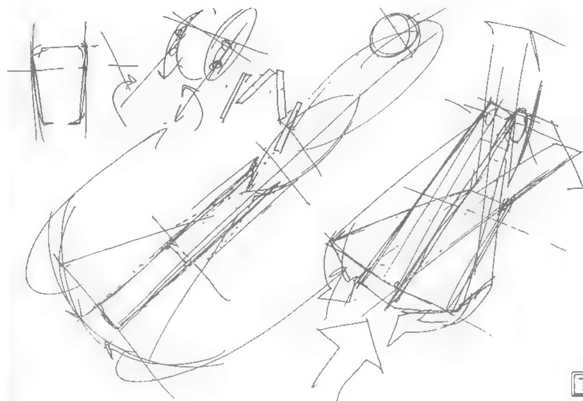


TX040



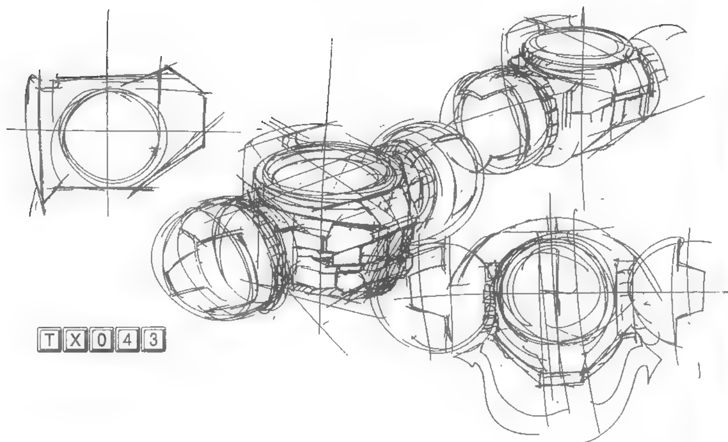
TX041

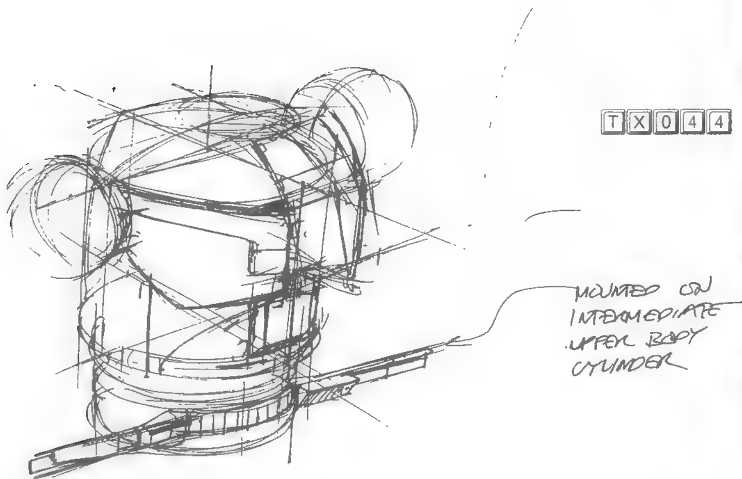




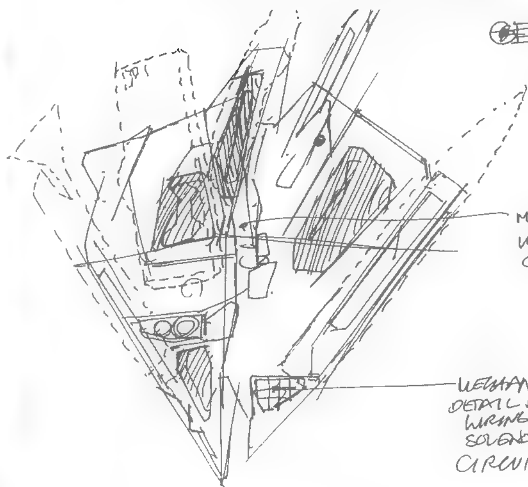
TX042

WAIST





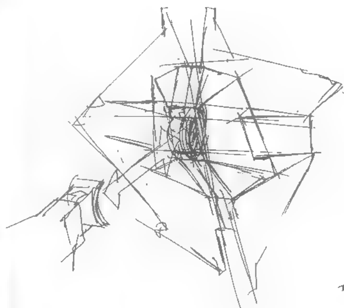
BACK PACK



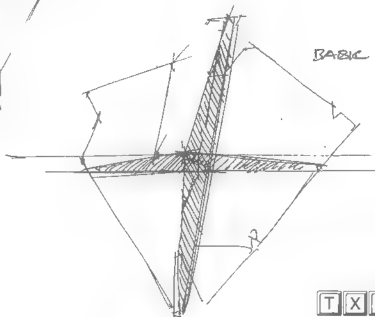
MECHANICAL
WIRING
CIRCUIT

TX045

MECHANICAL
DETAIL /
WIRING —
SOLENOIDS.
CIRCUITRY.



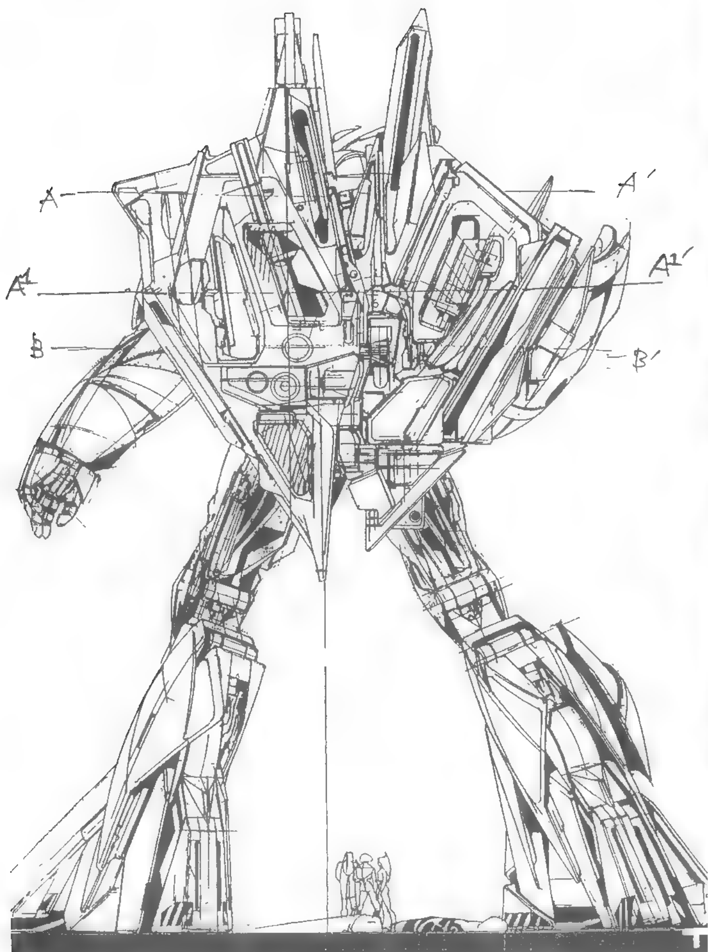
TX046



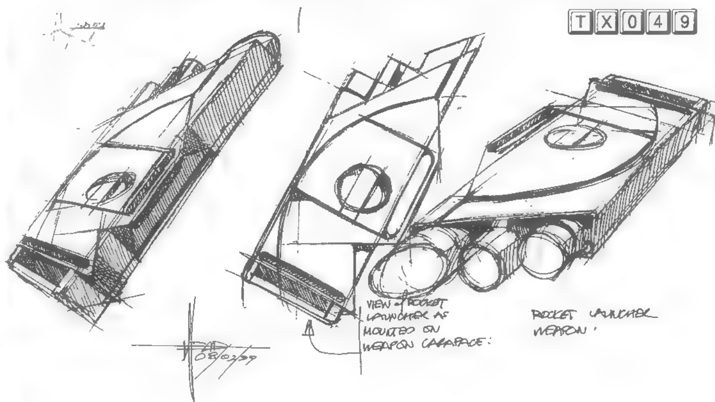
BASIC THICKNESS.

TX047

TX048

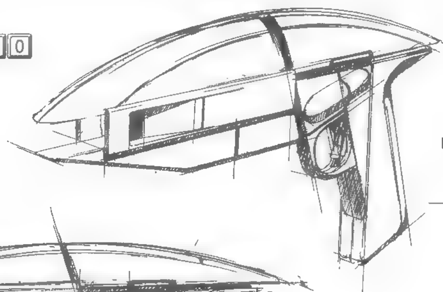


ROCKET LAUNCHER



HAND GUN

TX050



HAND GUN TURN X

08/02/99

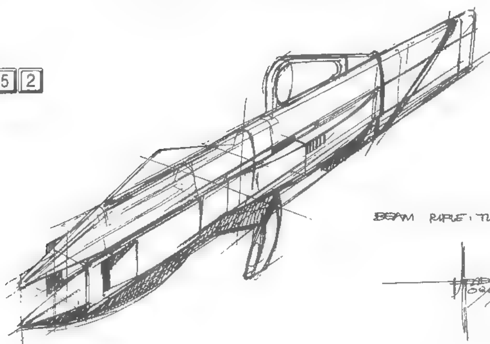
HAND GUN : TURN : X

08/02/99

TX051

BEAM RIFLE

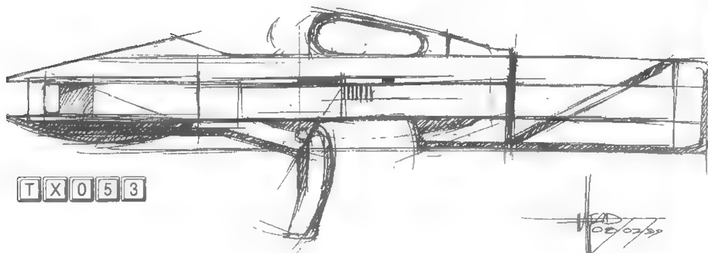
TX052



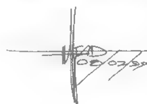
BEAM RIFLE : TURN X



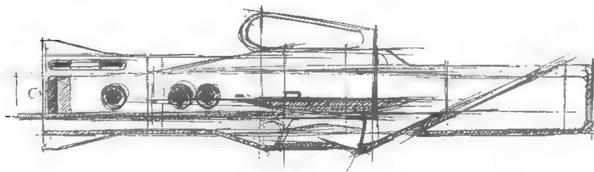
BEAM RIFLE : TURN X



TX053



BEAM RIFLE : TURN X

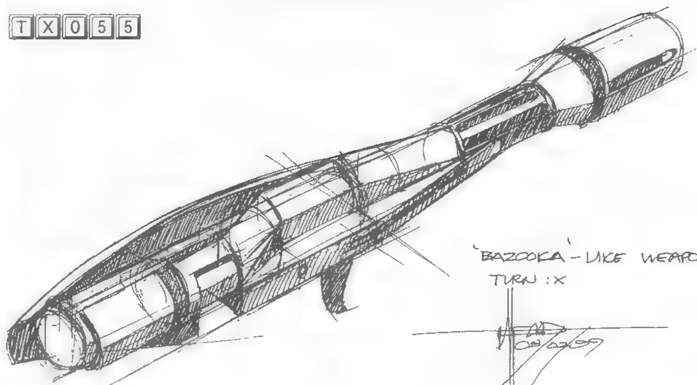


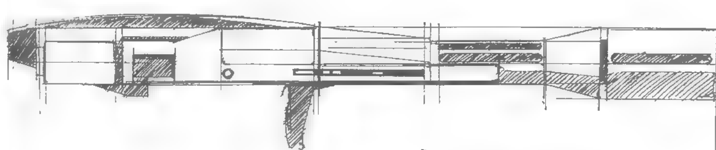
TX054



BAZOOKA

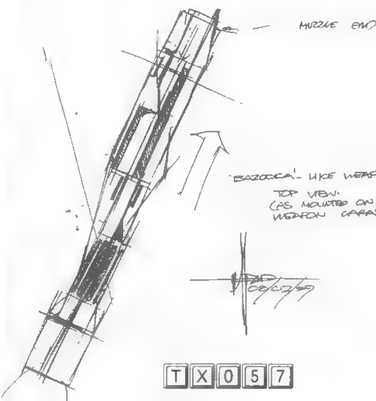
TX055





'BAZOOKA'-LIKE WEAPON
SIDE VEIW - FORWARD
HAND GRIP DOWN
08/02/99

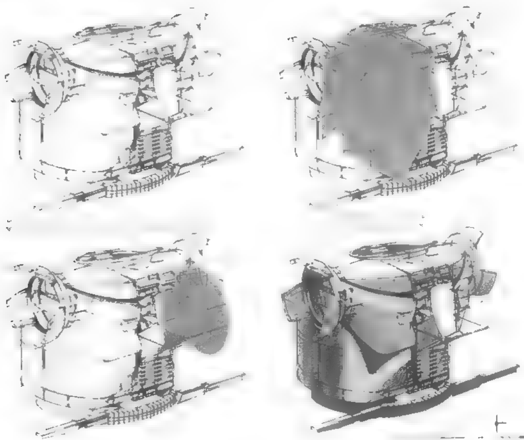
TX056



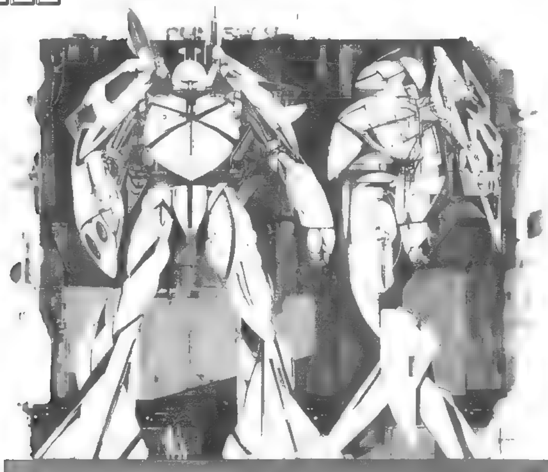
TX057

THORAX STRUCTURE

TX058



TX059



MOBILE SUIT DESIGN DOCUMENT
～HORIGUCHI APPENDIX～

サンライズの設定担当、堀口滋氏がミード氏のデザイン画分類のために記した補足メモ。
今回の編集にあたり、日本側スタッフも未見のラフ稿が多くあり、一部推測で記してある。

∀GUNDAM

∀G001　最も初期のラフはこの落書きではないか？　∀G025、∀G026に見られる顔のスケッチの元が見られる。また∀G003との顔のブラック部分の共通性もある。

∀G002　たぶん日本からの発注指示がない段階(堀口6/10メモ以前)と思われるスケッチ。DIANA COUNTERが40M、NEW ∀が30M？とある。コントロールコックピットが股間の位置なのは、6/10以前からの富野監督の指示。

∀G003　∀G003は他のデザインとの関連性がなく、サンライズのオーダー以前の習作と考えられる。

∀G004　∀G004の太もものスリット、ミード氏解釈のスラスターベーンのライン。

∀G005　発注要項メモ（堀口メモ）が送られて直後から、ミード氏の本格的な作業が始まった(市川女史談)、とは本当のようだ。従来のMSの分析が続く。

∀G006　∀G023とのデザインの共通性がある。

∀G009　「ガンダムX」のデザイン分析。当時渡した資料(MS大図鑑)では時代的には最後のガンダムだったので"LATEST GENERATION?"とのメモがある。

∀G010　「08小隊」ガンダム。

∀G012　ミード氏のまとめたメモのようだ。文章中に20周年記念とある。

∀G013　かなり初期にとりあえず描いたものではないかと思われる。脚部のスラスターの提案や、背面の砲塔マウントが描かれていない。

∀G016　背部に砲塔マウントがある全身。

∀G017　∀G019の下書き。

∀G018　"O"バージョン　∀G019前。

∀G019　腰から上がWEAPON SEC 下がTHRUSTER SEC とあるのはサンライズからの要求に確実に応えているから。

∀G020　∀G020で一旦まとめて・・・。

∀G021　∀G022の下書き。

∀G022　脚の意匠などはこの段階でほぼ確定している。

∀G025　以下∀G025、∀G026は∀G027に至るスケッチと思われる。

∀G027　センサーアイのデザイン処理が見られる。

∀G028　脚部はサイドビューを先に描いたと思われる。

∀G029 ∀G028に合わせて∀G029を描き……。

∀G030 この稿では∀G014にあるつま先のデザインが進んでひづめのようになり、それをNO! とする書き込みがある。

∀G031 ひづめをやめたが、すでに∀G032に至る脚部スラスター構造は入っている。

∀G032 後にスラスターベーンにデザインが戻る脚部を、ミード氏がさらに一歩デザイン的に進めた構造。太ももの前面ラインがインテイク、後面がスラスターの断面図。

∀G033 大河原氏のデザイン提案を元にしているせいか、Vアンテナはいつもの位置にある。

∀G034 たぶん、∀G036、∀G037の全体的なラインを決めるドローイングの前に、雰囲気をつかむためにこれらラフを描いていたのではないだろうか。∀G034、∀G035は日本スタッフは見ていない。

∀G035 ∀G034同様、後に確定するコックピット位置などが不明瞭な点からいって∀G037以前と思われる。

∀G036 イメージスケッチ、∀G037同様。

∀G037 たぶん∀G036とこの∀G037は、上記でおおむね方向性の決まったデザインを整合させるために描かれたのではないだろうか。

∀G038 ∀G042に至るまで、ほぼプロポーションが確定している。

∀G041 このキャプションからも、またデザインの相似からも∀G036、∀G037以前に∀G034、∀G035、そしてこの∀G041が描かれていたと推測される。コックピットや四肢の細さなど。

∀G042 キャプションにもあるようにM-C、Dで確定したものをアクションを付けて研究したのだろう。

∀G043 顔、たぶん∀G044に至るラフだが、描かれた時期は顔全体の幅の狭さやバルカン砲口が入っていることからいってM-Dより後、∀G049の顔の検証をするかなり以前だろう。

∀G044 立体的に確定した顔。

∀G046 ミード氏は側面で形状を確認するくせがあるので、M-C、Dに至る前に描かれたと思われる。

∀G047 ∀G040をベースに日本からのオーダーで"I-FIELD BEAM DRIVE"のレセプター的表面の意匠の発注があり、それを反映してまとめたもの。

∀G048 これが"M"バージョンのひとつの完成形である。

∀G049 たぶん、人間の顔のバランスを取るために、顔写真の上から頭部デザインを構成、模索した図。

∀G050 ∀G049の顔写真をとったもの、∀G051の下書き。

∀G053 6/26に富野監督からのメモが届き、たぶん電話にて市川女史に通訳してもらってとったメモと思われる内容が記されている。注目すべきは、この落書きのようなスケッチに、"M"バージョンの1stプレゼンテーションから大きくデザイン修正がなされた∀ガンダムの、完成まで基準となるデザインラインが描かれている点。1つは胸の前面ライン、2つ目は肩の斜めのライン、3つ目は上腕の筋肉のくびれライン、4つ目は下腕の曲線ライン。

∀G054 ∀G054のメモもいつとられたのか? たぶん∀G053前だと思われる。
6/23とあるが実は難解である。井上氏(LA在住のサンライズプロデューサー)の名前が出ていることから、たぶん日本に6/22付けで送った画稿に関して井上氏とディスカッションしたのでないか。その際のメモではないかと思われる。注目すべきはこのラフスケッチで、すねはFLATな面であると確定しているようだが、太ももは"FLAT?"とクエッションになってる点。FLATなエッジが日本のアニメーションの影表現において有効であるメモ書きのようだ。

∀G055 上腕のラインに∀G053との共通性があり、早期のスケッチの完成度の低さから、∀G053直後と思われる。

∀G056 脚部のサイドラインの模索か。膝カバーの処理の甘さからごく初期、たぶん∀G055直後か。

∀G057 胸を前面に張り出してみたが、たぶんすぐ∀G058でやめたと思われるスケッチ。脚部の末広がりに∀G058との相似性がある。

∀G058 ∀G057よりデザインは進んでいるが、まだ各部のラインが未整理。

∀G059 小さい膝アーマーに∀G055、∀G057との共通性を感じる。たぶん同時期。

∀G060 ∀G053のデザインラインや∀G032、∀G059の膝関節後ろの逃げ角度が反映された、とりあえずのスケッチか。

∀G061 ∀G060より各部のマス(サイズ)バランスがはっきりしてきた。

∀G062 膝アーマーが長くなり∀G063に至るむこうずねの平らな面が見えてきた。

∀G063 太ももの内側の面の割り方が見えてきて、むこうずねに初めて平らな面が現れたスケッチ。

∀G064 サイドを確認。富野メモにもあった日本からの再提案、脚部スラスターベーンを模索してみたようだ。

∀G065 さらにその部分の詰め。

∀G066 がしかし、どうやらスラスターベーンの張り出しは気に入らなかったようで、ふくらはぎに収納させる。腰アーマーと太もものラインの関係は、∀G064よりデザイン処理が進歩している。

∀G067 ∀G066を下書きのようにして、後にフィニッシュに至るサイドビューのラフ。膝アーマーの角度に迷い。

∀G068 ∀G069の下書き的。

∀G069
∀G070 肩のラインや太ももと腰アーマー、くるぶしのラインが∀G066でほぼ見えたところで描かれたと思われる。

∀G071 どうやらこの画稿は、内部構造を描いたもののようだ。だから、脚部も外装をはがして"VANE"(ベーン)アイデアを構造的に描いてある。また、胸のハッチの分割など未処理である。

∀G072 一見下書きに見えるが、こちらのほうが∀G071より新しいデザイン。∀G071に外装をかぶせた、とすると一致する。膝アーマーが小型化した。のみならず、次に膝アーマーが見える∀G073以降、独立した膝アーマーを持たないスケッチが続く。

∀G074 いったんまとめようとしたのか。一見すると後期の画稿に見えるが、腕部、脚部、足首などの未処理さから実はこの時期の画稿。肩の回転式の武器の提案や、胸部武器は実は∀G071でメモが記されている。∀G075より明らかに古い理由は、頭部の形状が∀G075の細いままだからである。なお、明確にコックピット・キャノピーの分割ラインが描かれ出したのは、この画稿以降である。

∀G075 たぶん∀G074を描いていて気になって描いた頭部。前日までの胸部、およびベーンのデザインのほぼ確定を受けて、いよいよ頭部にもメスを入れる。下の稿が新しいバランスで、以降この丸いヘルメットバランスで描かれている。

∀G076 ∀G074に戻り、いったんまとめようとした画稿と思われる。ところが脚部の検証が不充分と気づいて、∀G077に至る。

∀G077 たぶん∀G106に至る膝二重関節の検討。

∀G079 たぶんこれは、∀G107の後の、何らかのフィニッシュ用の下書きとして書き始めたと思われる。ラフのように見えて、脚以外の各部のバランスが最新だからだ。
ところが、∀G063で一旦むこうずねの平らな面のアイデアを出しながら、膝関節との関係でそれを破棄し今にいたり、再び太ももの内側のラインからつながる膝下の湾曲したラインを模索し……その途中で手首が気になりだして思わず手首を書き始めてしまった、と推測される。なぜならこの∀G079のみ唯一、手首の断面が四角で、それがそのまま∀G080の手首形状につながるからだ。

∀G080 その手首。実はここに筆試しされた"筆ペン"状の跡が、∀頭部デザインの確定順に至るヒントだとは……!

∀G081 一連の"M"バージョンで筆ペンが使われたのはこの頭部模索の4枚のみ。まずミード氏は∀G081の下地のRX78ガンダムを適当にペンで描き、その上から∀G075で完成を見た鼻ひげのみ筆ペンでなぞったと思われる。

∀G082 その鼻ひげを当てたところひらめいて、∀G081に戻り、鼻ひげのラインを分断して∀G081に上書きした。∀G081と∀G082のラフながらひとみの相似性はそういうことだろう。

∀G083 一見するとラフの完成度から∀G084のほうが古く感じるが、実は∀G082の次にミード氏が描いたのはこの∀G083であると思われる。ヘルメット下部のラインや鼻周りの構成が不明瞭だ。なにより、ミード氏は何枚かの紙をしいて上から順に書いていくが、∀G083のにじんだ筆の跡が、下にあった白い紙だったであろう∀G084のシミと見事に一致するという、推理小説のような事実。(とさか、目の周り、首周りの黒が一致する!)

∀G084 ほぼの構造が完成形(∀G112)と一致。

∀G085 以上を踏まえて改めてペン・ドローイングされたのがこの画稿。バルカン砲口もある。

∀G087 太ももに決定デザインの∀のようなインテイクあり。

∀G089 一旦フィニッシュ。

∀G092 10cmくらいの小さいラフ。

∀G096 一旦フィニッシュしてコンピュータにとりこんだプリントアウトが∀G097。

∀G098 この頃、∀G075の頭の新デザイン(丸く)がまだなので、細身の頭である。

∀G099 たぶん∀G074を経て、各部の詰めが必要と感じ、∀G071の内部構造から発展して上半身の武器庫をデザイン開始。

∀G100 ∀G101よりは古い。背面と胸部前面の下部とのつながりが未整理。

∀G101 これで上半身の構造をクリア。

∀G102 ∀G102は上の絵がまだ未整理なので古い画稿。下のラフで構造がほぼ確定している。

∀G104 ∀G103でほぼ確定する背面のデザインを受けつつ、新たな脚後面(ベーン)のデザインを模索、ついでに背中も変えて試したのだろう。

∀G105 腕はまだ未整理なはずだが、この画稿の裏面のデザインが結局そのままフィニッシュまで使われた。

∀G106 肩に分割線があり、武器砲塔としてデザインに組み込まれているのがわかる。

∀G107 ∀G078までのバランスをとりあえず組み込んだスケッチのようだ。

∀G109 頭部のひげ、膝下など最新状態が反映された∀G110に至る下書き。

∀G110 "M"バージョン、一旦フィニッシュ。∀G085の頭部をベースにしているので、バルカン砲口がある。

∀G112 頭、完成。

∀G113 影入り1。

∀G114 影入り2。

∀G115 ∀G115(∀G015)から∀G118に至る一連の腕のデザインの模索が∀G108より後なのは、∀G108に何らその結果が反映されていないからだ。たぶん気分転換的に∀G108のサイドビューを書いた後、今に至り未処理だった腕部のデザインを模索したと考えられる。まず機能をメモ書き。

∀G116 腕部。
∀G117

∀G118 この稿で形、ラインが完成している。

∀G119 この1枚はかなり重要である。これを監督以下スタッフが初めて見たのはミード氏が7月末に来日の時で、「飛行機の中で描いて来た」という市川女史の言葉と、ミード氏の「Mr.堀口はこういうのがいいんじゃないか」という言葉で、我々はこれが∀の最新デザイン、6/27という日付はミード氏の書き間違いだと信じて疑わなかった。その頃、我々はミード氏の"M"バージョンの骨格バランスや脚の処理(∀G067や∀G107)を見て明快な答えが出せないでいたと記憶している。実際その保留の期間を利用してミード氏にはモビルリブやDIANA COUNTER(ウォドム)、4LEGなどを進めてもらったのだ。こういうのがいいんじゃないか、というミード氏の投げかけは、暗に∀G107などの方向性にNOといえない我々を気遣っての言葉、と解釈してしまったのだ。
そして∀G119。内心これだと思いつつ、私はジャッジする立場にないので、監督がこれで行くとミード氏にはっきり伝えた時にはほっとした。

【補足】 今回、未見の画稿を特に多く含んだ"M"バージョン修正の流れを整理していて、この∀G119のデザインは多くの疑問点にぶつかったのだ。確かに決定デザインに至る要素はかなり含まれている……太もも、すねのフラットな面、太ももの分割線の意匠、角のある肩アーマー、湾曲した下腕外側ライン、何よりも全体のプロポーションバランス。
しかし、∀G075(7/3)のヘルメットの修正から、∀G081から∀G085に至るひげのデザインの確定(7/7か8)と考え合わせると、∀G119のデザインは明らかに7/3以前である。

【結論1】　∀G119は一連の"M"バージョンのごく初期、∀G066の直後に∀G066を正面から確認する形で描かれ、それをもとに躍動感のある∀G067が描かれたと思われる。∀G066と∀G119のみ、この頃の画稿では唯一肩アーマーの形状が角張っていて、実際∀G067から以降の日付のものはみな、緩やかなアールの付いた肩アーマーのラインであることからも、∀G066、∀G119のみが太もも、肩アーマーの形状の2点で特殊だったといえる。

【結論2】　∀G119は∀G066の次に描かれたものだと確信するが、ミード氏がそれをすぐに見せなかったのは、本来この方向性がまだ未完成だと思っていたからだろう。……長すぎる脚、フラットな太もも、すね、など。角のある肩アーマーも、"O"バージョンに近いと思ったかもしれない。
しかし、それが気に入られた。それが∀の多くのバランス、スタイリングを決める元になったのである。

∀G120　日本でのミーティング、そしてそれ以前の各部の構成を反映して描かれたほぼ確定のデザイン。なにしろ、バランスを∀G119に合わせるだけで、各部は別に出来あがっていたのだから、いきなりフィニッシュである。

∀G121　「心配しなくていいんだよ」といきなりこれが届く。

∀G122　(来日・赤坂プリンスにて)2ndフェイズの作業内容の確認。日本からのオーダー順にメモされている。(1)胸周り、ハッチの開閉ギミック (2)肩の可動範囲確保 (3)背面ハッチ (4)腕、肘の可動方法 (5)脚部、かかとなどの可動範囲 (6)ベーンのデザイン、可動 (7)ヒップの可動……このメモが発注要項になったので、終わったものには"DONE"と書かれていった。

∀G123　コックピットに関して日本からのオーダーが遅れてしまい、進めてもらった。まずは球形からスタートしたようだ。

∀G124　この段階では後に見られる背骨パッドはなかったようだ。

∀G125　実は半円形で、内部の球のキャノピーは完全に収納されるよう考えていたらしい。

∀G126　その正面、シート形状が背骨パッド的になる。バーチャルコントロールアームのアイデアが出始めた？

∀G127　さらに一歩進めて、昇降を考えて半球をやめ、切り欠きのあるリング状までデザインがシェイプされている。

∀G128　コントロールアーム。バーチャルコントロールを想定。

∀G129　そのヘルメットもまた、バーチャルリアリティ的である。脳みそのような、とメモにあった。

∀G130　同様。

∀G131　コックピット・スフィアの形状が反映されたまとめ。

∀G132　(来日・赤坂プリンスにて)コックピット・スフィアをどうやって地上に下ろすか？　監督からのオーダーに応えるべく、スタッフとミード氏のミーティング時のメモ。
∀G133　なかなか合理的な手法が見出せない打ち合わせ時に、ミード氏から「いったい過去の多くのガンダム(MS)はどうやってたんだ？」と問い詰められ、ハンガーデッキがあった旨話すと、それはずるい！　と笑われた。

∀G134　来日直前、一連の12/1到着便にあったこのコアファイターにはスタッフ誰もが驚いた。まさかコックピットが戦闘機になるとは……監督は発注した記憶なし。ところがミード氏に聞いたら、いや監督からの発注だと譲らない。ミード氏が我々スタッフを驚かせるためにずっと黙っていたというのが大方の意見だが、どうやら監督が直接英語でミード氏と話した時に、コックピットボールが緊急時にライフボートとして機能する発注が歪曲して解釈され、コアファイターまで昇華してしまったのではないか。言語の歪曲がコアファイターを生んだというのか!?

∀G138　ハッチの開閉方法は以前から詳細を頼んでいたので、来日前に描いたのがこれらの画稿。

∀G139　来日して、背面ハッチをホテルで描いたもの。

∀G142
∀G143　肩の可動範囲確保の発注は、ミード氏にも困難な作業だったようだ。∀G143、∀G144は発注時にミード氏が取ったメモ。サンライズからのオーダーは、アニメーションにおいてポーズをかっこよく取るためには、肩が人間のようにかなり可動範囲があって欲しい、というもの。そのために肩、および肩アーマーのヒンジなどを工夫できないか？　……しかし、腕を垂直に上げたとき、肩アーマーが180°回転してシルエットが崩れるのはいやだと、1/60"パーフェクトグレード"ガンダムのモデルを実際に動かしながら話す。

∀G144 同メモ。

∀G145 翌日行くと、∀G145からCADまでの画稿があり、我々の発注は無理難題だとミード氏が言う。以下のラフにあるように、すでに我々がオーケイを出した1stフェイズの基本デザインを崩さずに変えるわけにはいかないということだ。

∀G146 ミード氏は、だいたい兵器であるMSが、人間のようにそれほどの可動範囲が必要なのか？ と逆に我々に問い掛ける。MSの運用を考えると、我々の日常生活レベルの可動範囲でも充分なはずだと。

∀G148 ミード氏の答えはこのラフで見出されたようだ。

∀G149 我々に説明するために描いたラフ。

∀G150 前面の肩アーマーが車のリトラクタブルライトのように動いて腕の前面への繰り出しを確保。

∀G151 難題の肩も、逆に後ろの一部がフレームにマウントされているという大胆な構造がウケて、それでいくことになった。

∀G152 完成。

∀G153

∀G154 9月のポスター製作時にはとりあえず背中に立てておいたビームサーベルのマウント方法を考える。その頃ミード氏は、背面ミサイルサイロの外側の1本をサーベル収納部にとのアイデアもあったようだが、先にほぼ確定した肩の構造 ・ ボディに対して固定された部分がある ・ を受けて、ならそのフレーム的な強度部位にマウントを付けようということになった。

∀G155 ラフ。

∀G157 ついでにビームライフルもマウントしたいと話が出て、その場で確認のために描いたラフ。

∀G158 さらにシールドも何とかしたいとどんどん要求が加わる。

∀G159 ライフルマウント自体が∀G157の位置に来た場合、ハッチの開閉と干渉するのではないか、と確認で描いたラフ。

∀G160 サイドビュー。

∀G162 サーベルマウントのみ、まとめ。

∀G163 サーベル、およびライフルマウント下書き。

∀G164 完成。

∀G165 そういえば、アニメでもアップになるからとパネルパターンを描いて欲しいとリクエストしたら、目の前でさらさらと描いた画稿。

∀G166 来日以前に描いていた1stラフ。

∀G167 ∀G168の下書き。

∀G168 この段階では、先の肩の構造確定前なので、肩アーマー自体が回転するように考えていたようだ。

∀G169 肩の自由度(可動範囲)と同じく、肘ももっと曲がる関節構造にならないかというスタッフの投げかけに対し、先と同じくミード氏はそれはナンセンスだと言い放つ。自分の腕を曲げて見せて、人間だってホラ、これしか曲がらない、とパフォーマンスして見せた。

∀G170 が、翌日行くと、我々のオーダーを真摯に受け止めてくれて、ひじ軸が回転の許容範囲を超えるとスライドするというアイデアを提示してくれた。

∀G173 来日以前に描いていたと思われるラフ。

∀G175 上下に人間のように"腱"があり、そのスライドで可動する構造ラフ。

∀G177 来日時に見せてくれたほぼ完成稿。

∀G178 膝アーマーは当初、基本的には太もも側にくっついていて、可動範囲を超えると太ももからも折れる、とミード氏は考えていた。"M"バージョンの修正作業ラフをほとんど見ていなかった我々は、先の∀G073～∀G079に至る多くのデザインの中で、ミード氏が膝アーマーは独立して存在せず太ももが

すね部に食い込んで流れるラインを形成するアプローチをかなり模索していたことを知るよしもなかったからだ。
結局ミード氏は我々の意見を汲んで、アニメロボットのスタンダードである膝アーマーの可動方法…基本的にすねと連動という方向に何ら異を唱えずやってくれたのである。

∀G179 膝関節の自由度でもまた、ガンダムプラモデルの可動範囲の大きさに慣れたサンライズスタッフと、ミード氏との間で若干意見の食い違いが出る。ミード氏は必要以上の可動範囲は兵器としては無駄な追求で故障が増えるだけではないかと考えているようで、兵器であるガンダムが日本人のように"TATAMI"(畳)の上で正座するのか？ とまで言い出した。日 米の壁は厚い。

∀G180 脚のスケッチを進めながら、腰との関係にデザインが及び、それは後の腰ブロック作業に生かされたようだ。

∀G182 富野監督からの要求に、足裏のスパイクがあった。小惑星など、無重量状態での接地に必要なもの。従来の置きあがり式も話しに出たが、ミード氏は足裏のラインに沿ったスライド式を提案。

∀G183
∀G185 完成。

∀G186 ∀はお尻のアーマーがなく露出しているので太ももを上げたときにその上面のデザインが知りたいとオーダーする。

∀G191 この一連の作業の打ち合わせの中で、∀のヒップデザインのイメージは何か？ と問い掛けたら、即座にスポーツマンの引き締まった尻筋肉の流れだ、と返ってきた。

∀G192 尻の筋肉の流れを表現した裏面外装のラインは、股間の円状のパーツに沿って回転する。またも可動範囲にこだわる我々が、太ももを横に開く時はどうなるのか？ と聞くと、ミード氏は「(股間の円周にくっついた)外装のラインは特殊素材で延びるのさ」と、半ば呆れたのか笑いながら答えた。
「IT'S ONLY ANIMATION!」…ミード氏は2ndフェイズの打ち合わせの途中から、私(堀口)や重田氏、バンダイ川口氏の可動範囲ほかの面倒な要求に文句ひとつ言わず応えながらも、"ジャパニーズ・ナード"(日本のオタク)は凄い、みたいなことを笑いながら言っていた。
オタクとビジュアル・フューチャリストの壁はさらに厚い。

∀G193 ほぼ最後の頃になって、足裏のスラスターベーンの構造のより詳細が欲しいとリクエストすると、「あれはMr.堀口のスケッチのままさ」と笑ってかわされてしまった。

∀G194 すでにCADで確定した形状の頭に関して、ひげの接点はどうなっているのかの問いに、その場で応えたスケッチ。

SUMO

SU001
SU002 これらは"M"バージョンガンダムとして描かれたもので、それぞれM-D、M-Lと同じである。

SU003 この"ちょんまげ"型センサー、賛否分かれたが監督からのオーダーでボツになった。

FLAT

FL001 来日時、ミード氏はこのFL001と4L013を見せてくれた。実はミード氏本人はそのどちらかでまとめようと思っていたのだが、私(堀口)がコンセプトの違いを指摘した結果(平らに構成されたFLATと円筒を割った4本脚の違い)、2機のMSとなった。

FL002 東京でのミーティング時、ミード氏の取ったメモ。大河原氏から提案された"SPINE"(背骨)コンセプトから派生して月側と地球側(MILITIA)、さらにMILITIAにも戦闘型とユーティリティの2種がある。発注時にFLATはMILITIA側だったので、そのようなメモになっている。

FL003 一見完成度の高いラフだが、たぶんミード氏はまずこのFL003、FL004、FL005を描いてからの各部の詰めを行っていると思われる。上腕のデザインが古く、腕の裏面にFL001との共通性がある。また、頭部は円盤形で完成との共通性があるからだ。

FL015 この前後で日本から修正指示が出た。せっかく背骨があるのだから、上半身と腰は浮かせようとの指示である。

FL019 FL015の上半身と腰のセパレート(浮かせる修正指示)が若干のタイムラグでミード氏に伝わる以前に、どうやらミード氏はこの後ろ姿のフィニッシュを上げていたようだ。

FL020 先のFL019を日本からのリテイクでコピーで複製し、一部修正したもの。これが完成形である。

FL021 頭部1。

FL022 頭部2。

DIANA COUNTER

DC001 たぶん一番最初のラフスケッチ。いつものとおり、デザインに至る発注要項などが文字でメモされている。

DC002 これは日本スタッフも見なかったラフ。こんな普通の骨格をしたMSも一瞬考えたようだが、"40M"と下にあるように、現実性がないと思ってすぐやめたようだ。

DC003 まず、頭のデザインを模索したようだ。

DC005 DC004を描いて逆ポジションに変更、以降フィニッシュに至るまでこの向きである。

DC007 まだDC006の腕部武器がある。

DC008 これ以前に各部のデザインが一旦フィックスしている。

DC013 来日し、打ち合わせ時、もしくは打ち合わせ後に描いたメモ。各部の構成はオーケイだが、日本スタッフ(ぬえ森田氏)から表面処理に"ナノスキン"という大きくデザイン変更を余儀なくされるアイデアが出て仕切り直しのメモ。

DC015 具体的にナノスキンが入った1stドローイング。

DC022 DC023の下書き。

DC023 フィニッシュ。

MILITIA ROBOT

MR001 背骨コンセプト、コンテナなどの発注要項がメモされている。

MR004 このデザインは、各部の細かい詰めをミード氏自身あまり行わず、ほぼいきなりML003のパースとなり、そのままフィニッシュに至ったので、背面がない。

4LEG

4L001 "COOL"なこのメモが重要。

4L002 その紙の裏に書かれたラフがスタートと思われる。

4L003 具体的なデザイン作業に入る。

4L004 主スラスターが内蔵された半円筒の脚部のデザインスケッチ。

4L007 ボディ中心に4本の脚、脚の基部が終結した中央部の模索。

4L010 中央部がほぼフィックスしたところで、その基部と背骨の関係を模索。

4L011 以上を一旦まとめたもの。

4L013 来日して見せてくれたスケッチ。この形態になることがミード氏のビジョンとしては出発点だったのだろう。

4L024 ほぼ確定したスケッチ。

4L026 4L027の下書き。

4L027 フィニッシュ。

BANDIT

BA001
BA002
BA003
BA004
BA005

"蛮族的なイメージ"という監督の意図は、当初ストーリー上で予定していた登場の仕方によるものか、もしくはそれまでのミード氏の∀やスモーなど、洗練されたデザインが多いものに対する違うアプローチを見たかったためだと思われる。
その意向がまずあって、敵に急速接近して火器やサーベルなどと違う武器で確実に1機の敵MSを行動不能にする、というコンセプトは"平成ガンダム"(G,W,X)に通じる"全肯定"の一つとして考えたもの。そのために、高機動する敵に近づくには正面から何発か食らわざるを得ないということで正面のみ強力な装甲が必要かもしれません、と発注の際付記しておいた。
監督の印象は良く、BA002のシルエットは在来のMSに似ているので否定、BA001のタイプの骨的デザインで進めて欲しいと、私(堀口)や森田氏の同席しないところで直接ミード氏と2人だけで話したようだ。
この空白の会談か後に面白いことになる・…。
BA005は後のフェイスデザインに通じる凶悪なイメージの模索。

BA006 どうやらミード氏は意図的にオーバーデコレーションのこのバンデットのようなMSが、正直あまり好きではなかったようだ。それでは困るので例えば、ということである攻撃機の話を出し、やれ主兵装のガトリングガンのために前脚かオフセットされてるだの、対空放火から主翼を盾にしてエンジンポッドが守られる位置にレイアウトされているだの、兵器として機能論だけで構成されたものは、それはそれで美しいはずだといって説得する。右上に記されているのがその攻撃機、A-10である。

BA007
BA008

結局頭部は無機質を追求したBA001ではなく、悪魔的な005で決めたようだ。ボディはBA003の円錐形を発展。

BA009
BA010
BA011

背中の武器か明確に見えてきた初めてのドローイング。しかし、後のカラーによる背面のウェポンラックとは、並行を保ったまま左右に広げられる機構かまだフィックスしていないもの。

BA012
BA013

同、腕を追加したドローイング。

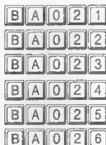
BA014
BA015
BA016
BA017

この頃になって、実は初期のBA001とBA002が全く同じMSで、ミード氏によるとBA001の骨のくぼみから何らかの発砲剤を滲み出させて装甲を形成させた姿がBA002だと聞く。それは面白いアイデアですねと伝えると、「いや、それはMr 富野がそう言った」と。監督に聞けば、「ボクはそんなこと(アイデア)言った覚えはないよ」 空白の会談で何があったのか? おおむね全体のオーケイが出たところで、ミード氏はフィニッシュ用の下書きに入っていたようだ。

BA018
BA019

この頃、監督から頭部デザインがいまひとつ、と以前に伝えてあったリテイク要求か再度出て、念押しで伝えたものの、もはやミード氏はフィニッシュをガシガシ進めていたようだ。

BA020 ターンXの2ndフェイズのためにLAにまで行き、一応バンデットの頭部リテイクの話をしてみるが、「いやなら日本(側デザイナー)で直しちゃってくれ、あれはあれでバランスがとれているのだ」とミード氏請け合わず。かなり困る。

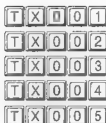


背中の武器、日本側でフィニッシュするからと、イメージラフをもらう。頭部リテイクに関しては並行線のまま。「自分は論理的にデザインの全体を構成したが、Mr.富野のリテイクは文学的なんだ」と言ってたらしい。



再びLAにて。これが最後のチャンスと再び頭部リテイクを念押ししたところ、いくつかのラフをその場で描いてくれた。1日あけて伺うと、"何てことなかったよ"みたいな風で、以前にあがったカラーレンダリングに修正した形で2種類の頭部修正バージョンを上げていてくれた。BA029バージョンが監督決定のベースとなったラフである。

TURN X



1999年3月14日、バンデットとともにターンXのコンセプトを送付したのだが、ミード氏は「Mr.堀口はクレイジーだ」という謎のメッセージとともに、こちらのコンセプトの不明瞭さに困り、結局4月7日の1st PRESENTATIONには自ら作品観からコンセプトを導き出し作業を進めたようだ。パブリシティの依頼を受けて来日、雑誌の取材攻勢を終え田舎の温泉に招待した際、その温泉宿でミード氏はターンXのデザインを思いついたらしい。　完成したラフを持ってサンライズに来社、富野監督とミード氏がディスカッションした際、監督はデザインを見てあるコメントを残し、これが後に問題を残す。



サンライズにてミード氏を入れて森田氏、バンダイ川口氏とターンXのミード氏提案コンセプトについてディスカッションした際の確認メモ。すべてのガンダム歴史観を肯定する∀世界にあって、ターンXは∀より古く、またピークを過ぎて埋没した∀より長く生存していたことが可能である旨説明。



異形のMSターンXのイメージの模索。TX008では左右の腕すら本来の対称性を長い年月で失っていることが記されている。



ターンXというデザインが、印象という点でフィックスした重要なドローイング。∀が調和ならターンXは混沌。ポーズからしてそのミード氏の意図が表れた絵。時にミード氏の代理人、市川女史より、東京で富野監督にデザインを見せた際「申し訳ないが脚しか使えないかも」と言われて、そのコメントにミードはショックを受けていると明かされる。私もそのコメントの意図がわからず、「とにかく監督を信じていきましょう」といった説得でモチベーションを維持してもらう。



ミード氏は∀のようなユニークなラインのつながりをターンXでは模索せず、ブロックの塊の妙を考えながら、しかし骨格としてはシンプルで、かつ∀とは違うパターンを模索していたようだ。

【補足1】　ターンXはミード氏のコンセプトで着実に完成へと向かっている中、『Gセイバー』のプロデューサー井上幸一氏が、サンライズから初期に提案したコンセプトについて偶然ミード氏と話す機会があり、まったくそのコンセプトが理解されてないことに驚き、なぜ簡単に諦めたのかと私に電話してくる。"ニュータイプ"というキイワードがMSとしての新型という意味に曲解されたので、まったくミード氏は理解できなかったようだ。

【補足2】　サンライズから初期に出されたコンセプトは、富野監督の新たな人型プロポーションの提案について、全身がビットとして機能するニュータイプ専用機というものだった。もちろん本編ではニュータイプという感応力の鋭いパイロットが登場する予定はないものの、長いターンXの歴史の中で、昔はそうだったかもしれない、というバックボーンに加えてデザイン的にも∀とは違った構成になり得るだろうためのコンセプトだった。

【補足3】　井上幸一氏との電話の後、市川女史より電話があり、受話器を取った第1声が「わかりました!」・・・今になって理解できた、とミード氏と急遽デザイン修正の話をしたらしく、全身の分割等の方法の話に至る。日本での富野監督の失礼に思えたコメントも、実は分離して機動するのは脚だけかもしれない、ということわりの意味と合点したようだ。ターンXのデザインは再スタートとなり、現行TX015までのデザインとミード氏のコンセプトを生かしつつ、改めて私からコンセプトをFAXで送付する。



分割方法を決め、TX013などのデザインを残しつつのドローイング。

TX017 1stフェイズの完成のため直接打ち合わせ。
TX018
TX019
TX020

TX021 私(堀口)提案の脚の変形方法についても模索するが、足先を爪のように開いて敵に向かっていく方向で決まる。

TX022 各部位が小型の宇宙船である、というコンセプトのもと、対比や機能を模索したもの。
TX023

TX024 接続と分離を繰り返すドッキング部は高温と高圧にさらされる、さらに関節の駆動ポイントとも機能を兼ねるのは大変なことだとミード氏は訴えた。"合体"に違和感のない我々スタッフにしてみれば新鮮な視点。

TX025 右腕のビームサーベルは下方に矢印で放出されているとおり、エネルギー自体が歪んだ形になっている。

TX026 上腕の模索。
TX027

TX028 腰は上半身と脚を接続するため、巨大なドッキングポイントが3基ある。

TX029 背中の甲羅の構成。この武器マウント自体が長い年月の修復の繰り返しで変容し、左右対称性を失っている。

TX031 LAでの打ち合わせを経てミード氏は1stフェイズのフィニッシュとして各部のドローイングをあげてくる。

TX034 脚が独立して変形する形態。
TX035
TX036

TX037 頭部修正の模索。監督リテイクを受けて。

TX038 脚の断面形状、構成に関してのレクチャー。以降、ターンXの2ndフェイズの作業だが、∀と違いTX031でほとんどそれに近い作業を終えているので微調整と最後のお願いのために渡米。
TX039

TX040 足先の展開方法。
TX041
TX042

TX043 腰のジョイント構造。背面のメカニズムは左右のジョイントにエネルギーが流れることを表現しているラフ。

TX045 甲羅の形状、裏面のマウント方式、武器のマウント方法など。断面B-B'が047にあたる。
TX046
TX047
TX048

TX049
TX050
TX051
TX052
TX053
TX054
TX055
TX056
TX057

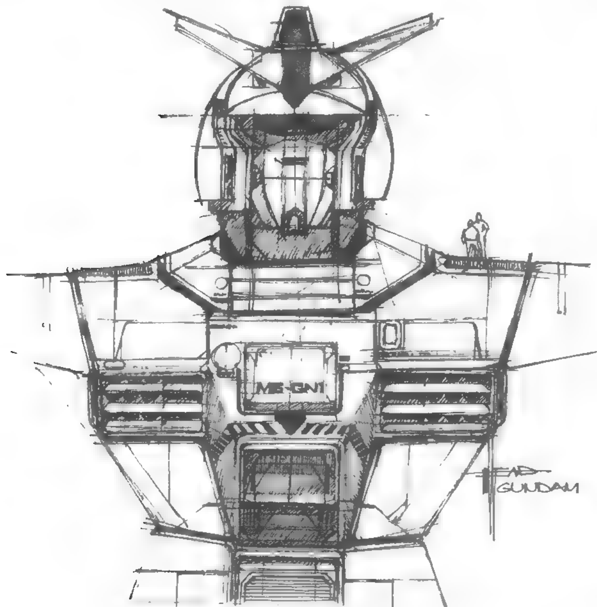
甲羅につく武器のイメージラフが欲しい、と言ったら1日あけてこれらTX057までのドローイングがあがっていた。

TX058

上半身の形状がわからない、というリクエストに対し"no problem"と応えてあげてくれたドローイング。

TX059

実はバンデット同様ターンXについても監督から頭部のリテイクが出ていた。他と比べても、こういうラウンド形状の頭部が多く、監督はより強力なキャラクター性を欲する。∀より凶悪な感じ……それに対しミード氏はこれでバランスがとれていると拒否気味だったが、しつこく食い下がったら、いやいや模索してくれたのがTX037である。TX037にある目尻のスリットを太くしたのがミード氏の決定ラフ。それをカラーコピーに反映したのがTX059である。
ビジュアル・フューチャリストと壁はない。



これは1983年、ポスター時に描かれたスケッチ

WORKING with THE SUNRISE STAFF

有能なサンライズスタッフとの最初の出合いは1998年7月30日、東京でのことだった。

文化、ビジネス両面での交渉係として私と一緒に働いてくれていた素晴らしい女性、市川実英子さんと私は、私が滞在していた赤坂のホテルから、杉並区のサンライズオフィス、第1スタジオへと向かった。どんよりとして、時折雨がぱらつく天気だったが、サンライズの会議室の中は、創造性と優れたアイデアがあいまって、金色に光り輝いているように見えた。我々はお互いに自己紹介した。

∀ガンダム作者であり、総監督でもある富野由悠季氏をはじめ、若い男女のスタッフたちと、アイデアや映像について意見を交わした。言語の溝に橋渡しをしてくれた市川さんの通訳によって、その日我々は全員が共同で物をつくり出すことについての貴重な勉強をしたと思っている。4時間足らずの間に、クリエーターやデザイナー、アニメーター、モデルメーカー、技術者といった職種の人たちからなるこの素晴らしい集団は、完璧に新しく、完璧に新鮮なアニメシリーズを生み出していたのだった。

今でも私はこの時のことを感動をもって思い出すのだが、芸術やそれと密着したアイデアがつくり出すコミュニケーションが、いかに流動性に富み、心地よいことかにしばしば驚かされた。特にプロジェクトの両サイドにいる人たちが知的で情熱があり、才能にあふれ、良いものを作り出すためには夜遅くなることもいとわず、及び腰の決定を、「やってみよう」という意気込みに変えてしまうような人たちの場合には。

旧来の伝統に新しい方向を与えるのは勇気を必要とするものだ。私がこれほどまでに賞賛を惜しまない人たちとは誰か。名前を挙げてみよう。

∀ガンダムの作者であり、監督としてよく知られた、富野由悠季氏。メカニックデザイン関係のオーダーマンである堀口滋氏。アニメのスタイルコーディネーター重田敦司氏。彼は私のスケッチやペンでの走り描きをもとに、極めて明晰にマスタードローイングに変え、宣伝用やアニメ用に仕立て上げてくれた。

アニメアートへの貢献で有名な森田繁氏(スタジオぬえ)。バンダイの3Dモデラー川口克己氏。彼は平面の映像を、大胆に3次元のキャラクターに変身させてしまう。疲れを知らない高橋哲子さん。彼女は私のサンライズ訪問をアレンジし、エピソード作りの傍ら、各種の保存用記録を私の個人用および、シリーズ製作用に整理してくれた。堀口氏のアシスタントとして才能を発揮した阿久津理恵さん。宣伝とスケジューリング担当の浅井薫さん。そして∀ガンダムを成功に導いた数多くのアニメーター、デザイナー、アーティストたちである。

最後に、∀ガンダムの直接スタッフではなかったが、伝統あるアニメに私の作品を使い、新たな創造を促すため、偉大な貢献をしてくれた人たちにも言及しておきたい。

サンライズ社社長の吉井孝幸氏、彼には私の東京訪問に際し、心あたたまる歓迎をしていただいた。植田益朗氏(常務)、同ガンダム事業部のプロダクション管理担当者として、辛抱強くしかも正確な仕事をしてくれた。メガハウス社社長の村上克司氏、彼は日本のアニメキャラクターの歴史において、神秘的で長い伝統をもつロボットキャラクターの世界に、私の眼を開かせてくれた。井上幸一氏(「Gセイバー」プロデューサー)、彼は私のガンダムの先生となって、率直な批評とガイダンスをくれ、それによって私のガンダムへの理解、解釈が有用なものになった。

そしてシリーズ成功に欠かせなかった人として、大阪の安田朗氏(カプコン)に敬意を表したい。彼は∀ガンダムの人物キャラクターをデザインしてくれた。

私にとってのガンダムモビルスーツの経験に関する思い出は、大河原邦男氏に対する敬意を表明することなしには完成しない。彼は20年以上にわたりガンダムモビルスーツの発展を見守ってきた。この優秀なデザイナーは、形やデティールについての正確な理解をもとに、さらに魅力的なストーリー展開、デザインを目指している。この素晴らしいガンダムの財産を管理してくれている彼の功績を高く評価し、感謝を捧げたい。彼の功績があってこそ、私がいま8つの∀ガンダムロボットキャラクターのデザインアイデアの創造を続けることが可能になっている。

これらの多くの人たちと、その才能に対し私の賞賛を送り、かつ∀ガンダムが現在人気を誇っているアニメアートの指標として、今後もあり続けることを心から祈念してやまない。

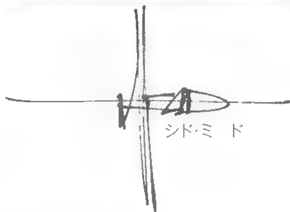
【2013年版コメント】
「∀ガンダム」に取り組んで

新しいガンダムのプロジェクトをやってみないかと連絡を受け、私は日本に飛び、富野氏、そしてサンライズ／バンダイのスタッフと会い、ストーリーについてのアイデア、それにこの新作に向けた新しいモビルスーツのデザインについての富野氏からのインプットを得た。富野氏、奥様、そしてご令嬢の一人と、伊豆の個人レストランで、素晴らしい懐石料理を楽しんだ。

過去二十年間、モビルスーツのデザインを行っていたデザイナーとは、東京の自宅兼スタジオで会った。私の仕事は、見る目の厳しい日本、そして世界のアニメ・ファンにとって新しく、しかし一目でそれと分からなければならないガンダムのモビルスーツを、「ゼロベース」から創り上げることだった。アニメの世界で最も有名なストーリーのキャラクターを改めてデザインするよう任されたことはとても光栄であり、井上氏、そしてサンライズ／バンダイの才能あるスタッフによる有益な助言もあって、∀シリーズ七体のデザインを無事に終えることが出来た。

サンライズの堀口氏が日本側のスタジオでデザインの窓口となり、放映されたシリーズは高い評価を受けた。サンライズ／バンダイ・グループとの関わりのすべてが非常に楽しく、プロとしてわくわくさせられるものであり、うれしいことに日本文化のコミュニティーで、私の存在感を高めることになった。



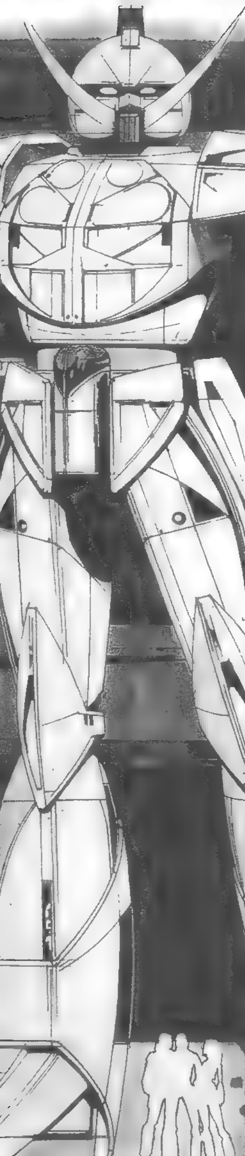


PROFILE

1933年7月11日、ミネソタ州セント・ポール生まれ。
幼少期から絵に神童ぶりを表し、ハイスクール時代はイラストの技巧を磨き、卒業後、コロラド・スプリングスにある映画会社にアニメーターとして就職。兵役で短い軍務を終えた後、ロサンゼルスのアート・センター・スクールに入学し、フォード モーター社より授業料全額支給の奨学金を得て、インダストリアル・デザインを専攻。トップで卒業後、1959年にフォード・モーター社に入社し、数々の実験車のデザインを手がける。2年後にUSスチール社に移り、鉄鋼材を利用した未来工学的なインダストリアル・デザイン・カタログなどを作成する。これによって未来のデザインをリードする革新家として国際的に評価され、1970年にデトロイトでシド ミード社を設立。世界の一流企業からコンサルティングやデザインの仕事が殺到し、アメリカン・モーターズ、クライスラー、ボルボ、ホンダ、フィリップス社など、自動車や弱電メーカーの会社、またコンコルドのインテリア・コンセプト、アメリカ運輸省の超高速通勤電車、NASAのスカイラブのインテリア・デザイン、建設会社などの仕事を手がける。彼のイラストレーションは、「ナショナル・ジオグラフィック」から「プレイボーイ」まで、多彩な雑誌に発表される。1975年にシド・ミード社をロサンゼルスに移すとともに、パラマウント映画「スタートレック」で、映画界にも進出。とくに「ブレードランナー」では、当初、近未来の車のデザインの依頼だけだったが、リドリー スコット監督の要請により、映画全体のコンセプトまでデザイン的に関わり、ビジュアル・フューチャリストとしての才能を遺憾なく発揮し、各界に決定的な影響を与える。近年には、サンリオ・ピューロランド、北九州スペースワールド、レオマワールドなどのアミューズメント・パークのデザインを精力的に手がけ、また、コンピュータ・ゲーム・ソフトのデザインワークの仕事も増えている。

シド・ミードのホームページアドレス
http://www.sydmead.com

作品集
「Sentinel」(1979年/Dragon's Dream/ロンドン)
「OBLAGON」(1985年/講談社)
「SYD MEAD TECHNO FANTASY ART」(1985年/講談社)
「Sentinel II」(1987年/講談社)
「STUDIO image」(1988年/OBLAGON.Inc./ロサンゼルス)
「STUDIO image 2」(1989年/OBLAGON.Inc./ロサンゼルス)
「kronolog」(1991年//バンダイ)
「kronolog II(CD-ROM版)」(1993年//バンダイ)
「STUDIO image 3」(1994年/OBLAGON.Inc./ロサンゼルス)
「Sentury」(2000年刊行予定/OBLAGON.Inc./ロサンゼルス)
映画
「スター・トレック」(1979年/ロバート・ワイズ監督)
「ブレードランナー」(1982年/リドリー・スコット監督)
「トロン」(1982年/スティーブン・リズバーガー監督)
「2010年」(1984年/ピーター・ハイアムズ監督)
「ショート・サーキット」(1986年/ジョン・バダム監督)
「エイリアン2」(1986年/ジェームズ・キャメロン監督)
「クライシス2050」(1990年/リチャード C・サラフィアン監督)
「ミッション・トゥ マーズ」(2000年/ブライアン・デ・パルマ監督)



All Illustrated by SYD MEAD

Edited by RYOHEI TAKAHASHI

Supervised by SUNRISE, INC.

Graphic Design by DAISUKE UNNO(DABHAND)

Design Assist by HIROKI WATANABE

Special Thanks to YOSHIYUKI TOMINO
SHIGERU HORIGUCHI(SUNRISE, INC.)
SHIGERU MORITA(STUDIO NUE)
KATSUMI KAWAGUCHI(BANDAI CO., LTD)
MIEKO ICHIKAWA
and.... ..
ALL "∀ GUNDAM" STAFFS

MEAD GUNDAM

ミード・ガンダム［復刻版］

シド・ミード
2013年1月15日　第1刷発行
発行者　左田野　渉
発行所　株式会社復刊ドットコム
〒150-0036　東京都渋谷区南平台町16－17　渋谷ガーデンタワー
電話　03－6800－4460
URL　http://www.fukkan.com/
印刷・製本　株式会社廣済堂

定価はカバーに表示してあります

乱丁・落丁はお取り替え致します。
本書についてのご意見、ご感想、その他お気づきの点がありましたら
info@fukkan.comまでお送り下さい。

ISBN978－4　8354　4920　3　C0979

©創通　サンライズ　Printed in Japan

